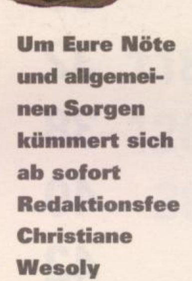

POWER PLAY
DM 4,90
S 37,–/sfr 4,90
lfr 105,–/ hfl 6,25
bfr 119,–/ Lit 6.800
Pta 600,–/Dr 1.200,–
http://www.magnamedia.de
4/98
PC-SPIELE MA
BATTLEZONE
Explosiv! Strategie-Shooter! Spielen!
NEU! Nur noch
4.90
Mörderisch schön
Might & Magic 6
Deathtrap-Dungeon-
WETTBEWERB
Cooles Jäckchen
für kühle Tage
Rennsport ohne Reue
FORMEL 1 97
Ausbremsen, Abdrängen, Abhängen
4 191054 204909 04

Redaktion intern

So ein Mist! Gerade läuft die Spannung verheißende Formel-1-Saison wieder an, da gibt Österreich dem Druck der Deutschen nach und schaltet die Ausstrahlung von ORF 1 ab. Vorbei die Zeiten der werbefreien Live-Übertragungen. Okay, das dürfte Leser außerhalb der ORF-Reichweiten ohnehin kaum tangieren. Dafür aber wohl eher unsere Formel-1-Berichterstattung, denn rechtzeitig zum Saisonstart bemüht sich eine neue Simulation um Pole Position. Wie schön das neue Formel 1 ´97 seine Runden dreht, verrät Stephan Freundorfer ab Seite 118. Moment, Stephan? Ja, es gibt wieder einen „Neuen" bei Power Play zu begrüßen. Dabei sieht er gar nicht mehr so neu aus. Naja, er hat ein ausuferndes Studium hinter sich. Das hielt ihn natürlich nicht davon ab, alle Spielekonsolen, C64 und PC mit beinahe jeder Art von Spielen zu traktieren. Satte 15 Jahre lang (die aktive Spielzeit, nicht das Studium!). Genug Erfahrung, um sich für Euch ein Urteil erlauben zu dürfen. Und humorvoll kann er auch sein, zum Beispiel auf unserer „Knastseite" (S. 165).



Um Eure Nöte und allgemeinen Sorgen kümmert sich ab sofort Redaktionsfee Christiane Wesoly

Wem gerade nicht zum Lachen zumute ist, findet in der Christiane Wesoly eine aufmerksame Zuhörerin: Innerhalb unserer Leserbrief-Ecke eröffnete sie soeben ihre „Dropzone". Dies soll eine Plattform für Euch sein, in der Ihr Euren Frust über Spiele, Computer und Hersteller ablassen könnt - oder wichtige Themen ansprechen könnt, die noch viel zu wenig diskutiert wurden. Ein Beispiel? Der Beziehungsstreß, der mit Familie, Freunden oder Lebenspartner entstehen kann, wenn man tage- und vor allem nächtelang einem faszinierenden Computerspiel verfallen ist. Wie geht man damit um? Was sind Eure Rezepte? Welche positiven oder negativen Erfahrungen habt Ihr in diesem Zusammenhang gemacht? Schreibt Christiane und sie wird so weit wie möglich darauf eingehen (Stichwort Dropzone, siehe Seite 181). Fachliche Fragen und Kommentare zur Power Play sind weiterhin am besten in Leserbriefen aufgehoben. Und mit Hardwareproblemen könnt Ihr Euch nach wie vor an unsere Hotline wenden, die nun öfter und länger zu erreichen ist: Jeden Dienstag und Donnerstag von 17 bis 20 Uhr berät Euch Thomas Ziebarth unter der **089/13 999 400**.



Schön schnell: Ob Williams, Mercedes oder Ferrari, in Formel 1 ´97 brettert Ihr über die attraktivsten Rennsport-Pisten der Welt

Euer Power Play-Team

KOLUMNE

Künstliche Intelligenz



Als nach dem zweiten Weltkrieg hausgroße, programmierbare „Elektronengehirne" der Öffentlichkeit bekannt wurden, entstanden düstere Prophezeiungen von weltbeherrschenden Denkmaschinen. Trotzdem dauerte es ein halbes Jahrhundert, bis der Computer eine simple Schachpartie gegen Herrn Kasparow gewinnen konnte. Inzwischen sind die vermeintlichen Herrscher der Erde nicht aus Büro und Freizeit wegzudenken, aber niemand hält sie für gefährlicher als das Fernsehen. Im hierzulande beliebtesten Spielegenre, der Echtzeitstrategie, erleben wir immer wieder Darstellungen von bestürzender Dummheit – keine Spur von künstlicher Intelligenz. Die Units sitzen herum, während ihr Nachbar angegriffen wird, rennen blindlings hinter Feinden her in ihr Verderben, bleiben bei Märschen an Bäumen hängen, statt drumherumzugehen, so daß nur die schiere Materialüberlegenheit statt der Intelligenz des Feldherrn zählt. Es gibt aber auch Gegenbeispiele: Kürzlich habe ich den äußerlichen C&C-Clone Earth 2140 einem „Intelligenztest" unterzogen. Ich bildete an einer Landenge eine doppelte Reihe von Battle-Mechs und befahl einem dahinterstehenden, sich direkt davor zu begeben. Sucht er sich einen Umweg durch die ganze Karte? Passiert gar nichts? Der einzelne Mech trat an die hintere Reihe heran, worauf ihm ein Kollege Platz machte, indem er zurück und zur Seite trat, auch der Mech davor bewegte sich, so daß eine Lücke entstand. Kaum war sie passiert, schlossen sich die Reihen wieder. Aha! Das nennen wir intelligentes Verhalten, nicht wahr? Noch einige Beispiele dafür: Seven Kingdoms, Total Annihilation, Sid Meiers Gettysburg. Warum zeigen die wenigen rühmenswerten (Bei-) Spiele ein Verhalten, das so verblüffend intelligent wirkt, während andere die geistige Beweglichkeit eines Rechenschiebers offerieren? Wer unser Interview mit Trevor Chan im letzten Heft gelesen hat, kennt die Antwort. Die KI wird programmiert, wenn das Spiel schon fertig ist, was nochmal ein paar Monate dauern kann. So erklären sich grafische Highlights wie AoE mit bemerkenswert dummen Units und einer Schwierigkeitseinstellung, die nur auf Produktionsvorteilen des Computers beruht. Was können wir Spieler tun, um den Unterhaltungswert von künstlicher Intelligenz in unseren Lieblingsspielen nach oben zu treiben? Wie können wir die Hersteller zu Investitionen in realistisches, intelligentes Spielverhalten bewegen? Mit dem demokratischen Modell: Abstimmung an der Ladentheke.

Fritz Effenberger



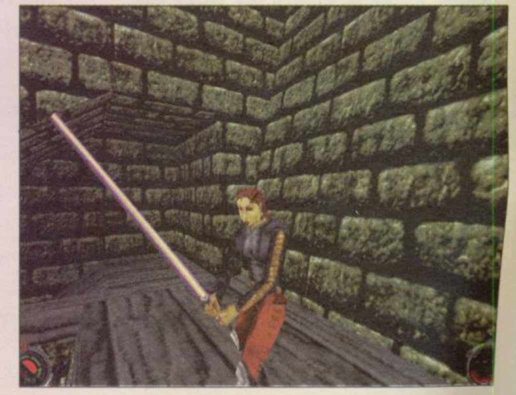
[pipeline]



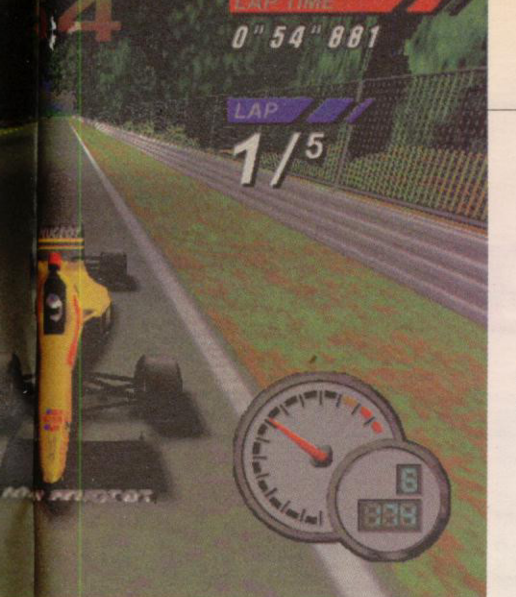
Might & Magic VI Seite 38



Battlezone Seite 126



Jedi Knight: Mysteries o.t. Sith Seite 124



Formel 1 ´97
Seite 118

[titelthemen]

[hardware]

[wettbewerb]

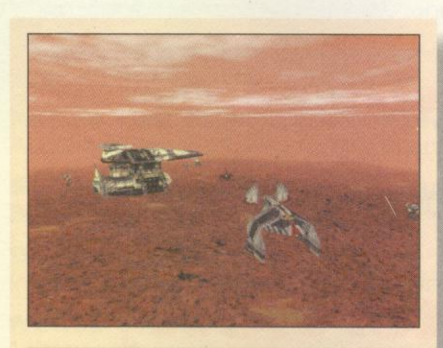
[rubriken]

[support]

[interview]

[test]

Die wichtigsten



Battlezone

Activision bereichert das Spielegenre mit einem atemberaubenden Crossover aus Echtzeitstrategie und 3D-Action. Auf Erdenmond, Mars, Venus etc. fahndet Ihr nach einem mysteriösen Metall und beharkt Euch mit der gegnerischen Nation. Anhand dieser Demo könnt Ihr schon die Trainingsmissionen absolvieren und sogar ein paar Einsätze bestreiten.

CPU: Pentium > 90 MHz, Platte: 34,9 MByte, RAM: > 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Grand Prix 500cc

Ein Motorrad-Rennen vom Feinsten verspricht Ascarons Grand Prix 500cc zu werden. Auf der CD findet Ihr schon mal ein selbstablaufendes Demo, das Euch den Mund wässrig machen soll. Starker Sound und erstklassige Grafik zeigen, wohin der Weg der Rennspiele in Zukunft führt. Achtung: Eine 3Dfx-Karte ist für die Demo zwingend erforderlich!

CPU:Pentium > 133MHz, Platte: 44,5 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: 3Dfx , CD-ROM 8x.



F22 Raptor

Simulationen lassen sich grob in zwei Lager aufteilen. Da gibt es diejenigen, die den Realismus für sich beanspruchen und dann, die eher actionlastigen. F22 Raptor gehört eindeutig zur letzten Kategorie, macht jedoch oder gerade deshalb eine Menge Spaß. Die Hardcore-Puristen sollten einen Blick riskieren, es muß nicht immer Realistik pur sein.

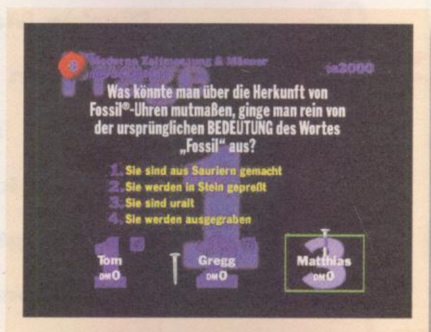
CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 18,9 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



WC Prophecy

Heiße Gefechte in den Weiten des Alls. Die Konföderation muß ein weiteres Mal die Verteidigung der menschlichen Rasse sicherstellen und abermals mit Euch als Geheimwaffe an vordester Front. Die Unsicheren unter Euch, sollten einen Blick auf die Demoversion werfen. Härter waren die Kämpfe nie und schöner sah das All auch noch nie aus.

CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 41,6 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 8x.



You don't know J.

Glücksrad adé! Holt Euch als Häppchen zwischendurch eine kleine Auswahl von Jacks fröhlich zweideutiger Fragestunde auf die Platte und lacht Euch einen Ast. BMG hat als Schmankerl für alle Quizfans eine Mini-Auswahl abgedrehter Fragen in der deutschen Version quasi als Vorspiel für die volle Dröhnung der Vollversion herausgegeben. Party on!

CPU: Pentium 90 MHz, Platte: 32,1 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x

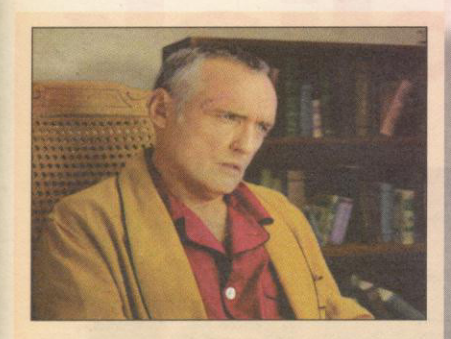


Emergency

Wer kennt sie nicht, die unzähligen Serien im Fernsehen, in denen Menschen selbstlos anderen Unfallopfern helfen. Frische Köpfe, frische Ideen. Mit Emergency könnt Ihr in die Rolle des Leiters einer Rettungsstation schlüpfen und bei Autounfällen, Waldbränden und anderen Problemen zu Hilfe eilen.

CPU: Pentium 100 MHz, Platte 29,4 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x.

Demos der CD



Black Dahlia (1)

Ein authentischer Mordfall aus dem Hollywood der 40er Jahre zieht seine Kreise. Black Dahlia verspricht nicht nur mit Dennis Hopper und Teri Garr erstklassige Schauspieler, sondern speziell durch extensive Recherchen neues Denkfutter für Heimdetektive mit Hang zum Okkulten.

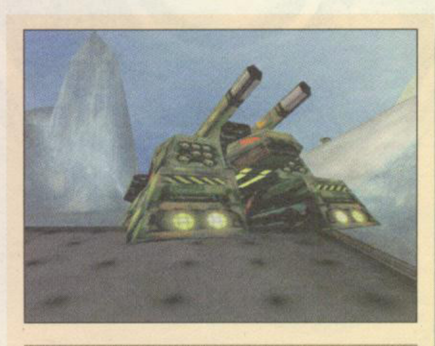
CPU: Pentium 100 MHz, Platte: 75,1 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Black Dahlia (2)

Nach dem mitreißenden Intro der selbstablaufenden Demo erhaltet Ihr hier einige Einblicke ins echte Spiel. Präsentiert werden nicht nur die Schauspieler, sondern es wird auch ein wenig über die Steuerung und einige Wendungen in der Story verraten. Schaut schon mal hinein, während wir noch auf das erste Testmuster warten.

CPU: Pentium 100 MHz, Platte: 71,5 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: 4x.



Uprising

Vor „Battlezone" begründete bereits „Uprising" von 3DO die Fusion von Strategie und Action. Als Rebellen-Kommandant müßt Ihr dem Imperium die Stirn bieten. Auf diversen Planeten rollt Ihr mit einem panzerähnlichen Gefährt durch das Terrain, errichtet Stellungen, produziert Einheiten, um den Freiheitskämpfern zum Sieg zu verhelfen.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 53,0 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: 3Dfx, CD-ROM 8x.



Robo Rumble

Neue Akzente im Strategiegenre suchten wir alle lange vergeblich. TopWares neuester Einkauf ändert dies und verspricht neuen Wind. Die Empfehlung an die Herren Generäle: Installieren und unbedingt einen Blick riskieren. Auch wenn nur zwei Missionen spielbar sind, bietet es genug, um sich einen ersten Eindruck zu verschaffen.

CPU: Pentium 133MHz, Platte 19,6 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM: 8x.



Final Liberation

Runde um Runde geht es hier darum, die Space Orks vom Planeten Volistad zu vertreiben. Space Orks, das weiß der Kenner, deuten auf „Warhammer 40.000" hin, und tatsächlich handelt es sich bei diesem SSI-Titel um eine Umsetzung des bekannten Tabletops. Nicht unbedingt ein Gassenhauer, aber allemal ein guter B-Titel.

CPU: Pentium 90 MHz, Platte: 16,7 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: 4x.



Fallout

Fallout konnte sich beinahe die Referenz unter den Rollenspielen des letzten Jahres einstecken, und das nicht nur, weil es ansonsten kaum Konkurrenz in diesem Genre gab. Werft mit uns einen Blick in diese Endzeit-Vision, die als volles RPG gut und gerne Tina Turner als Thunderdome-Queen das Wasser reichen kann... wenn's denn wieder welches gibt.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 22,5 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Die CD im Überblick

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 4/98



Demos

Demos	Größe
Battlezone	34,9 MB*
Grand Prix 500cc (3Dfx, selfrun)	44,5 MB*
F22 Raptor 6	18,9 MB*
Wing Commander Prophecy	41,6 MB*
You don´t know Jack	32,1 MB*
Emergency	29,4 MB*
Black Dahlia (1) (selfrun)	75,1 MB*
Black Dahlia (2) (selfrun)	71,5 MB*
Uprising (3Dfx)	53,0 MB*
Robo Rumble	19,6 MB*
Final Liberation	16,7 MB*
Fallout	22,5 MB*

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Battlespire Patch
- Descent to Underm. Patch
- Final Liberation Patch
- Lands of Lore 2 Patch
- Nightmares Creatures Patch
- Gettysburg Patch

Spielbare Demo

POM BÄR: Der erste Wolf der backen kann hat nun sein erstes Jump & Run angerichtet. Er läßt darin sein Markenzeichen, den niedlichen Pom Bär, auf die Hatz nach verlorengegangene Snacks gehen. Eine spielbare Demo-Version dieses mit CD-Musik unterlegten 2D-Hüpfspiels findet Ihr auf unserer Heft-CD. Es läßt sich ohne weiteres installieren und spielen, sofern die Voreinstellungen NICHT verändert werden. Sobald die Spiel-Optionen angetastet werden, stürzt die Demoversion leider ab. Das soll bei der Vollversion anders sein, verspricht Wolf-Bergstrasse.



Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



Tools

- DirectX 5
- WinZip 6.2
- Video for Windows
- Diverse Virenscanner:
  - F/WIN
  - McAffee WIN
  - McAffee DOS
  - NEU: Web Scan
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex-Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

Videos

- **Earthsiege 3**
- **H.E.D.Z.**
- **KQ: Mask of Eternity**
- **Soldiers at War**

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

POWER PLAY CD 4/98

[demos]

- Battlezone
- F22 Raptor 6
- Grand Prix 500cc
- Wing Commander Prophecy
- You don´t know Jack
- Emergency
- Black Dahlia
- Black Dahlia 2
- Uprising
- Robo Rumble
- Final Liberation
- Fallout
- Addiction Pinball

[updates]

- Battlespire Patch
- Descent to Underm. Patch
- Final Liberation Patch
- Lands of Lore 2 Patch
- Nightmares Creatures Patch
- Gettysburg Patch

[tools]

- DirectX 5.0
- WinZip 6.2
- Video for Windows
- Diverse Virenscanner:
- F/WIN
- McAffe WIN
- McAffee DOS
- NEU: Web Scan
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

[Videos]

- Earthsiege 3
- H.E.D.Z.
- KQ: Mask of Eternity
- Soldiers at War

[online]

- CompuServe WinCIM 3.0i mit MS Internet Explorer
- T-Online 1.2d

POWER PLAY CD 4/98



Jetzt packen wir ein! Da die Demos immer größer werden, sind sie, wenn möglich, im Zip-Format auf der CD abgelegt und werden per Klick auf die Platte entpackt, von wo aus sie dann installiert werden können. Diese Methode spart viel Platz auf der CD und vereinfacht das Menü-Handling.

Euer Tom



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken





Kino per Einfach-Klick auf den gewünschten Titel



E-Mail gefällig? Erstmal online gehen... Provider-Installation direkt aus dem Menü.



Mausgesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches

Installation

Zur Installation einer Demo oder eines Tools genügt ein einfacher Mausklick. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Die Demos sind, wenn möglich, im Zip-Format auf der CD abgelegt und werden per Klick auf die Platte entpackt, von wo aus sie dann zu installieren sind. Diese Methode spart Platz auf der CD und vereinfacht das Menü-Handling.

Die CD läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens über ein DoubleSpeed-CD-ROM verfügen, aber für die meisten Demos wird mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre natürlich ein P133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM-Laufwerk. Außerdem verlangen immer mehr Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist natürlich ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das erforderlich, erfolgt dies automatisch, das heißt, es ist kein Fehler, wenn das Menü nach der Installation eines Tools "verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach dem Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der einzelnen Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber sehr stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks und dem verfügbaren Arbeitsspeicher des Rechners ab.

Mission CD

Total Annihilation



Farbenprächtige 3D-Schlachten gegen eine teuflische KI

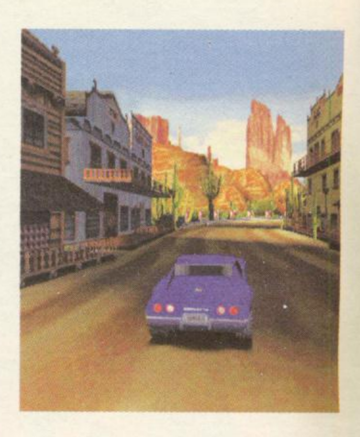
Diese Ankündigung von Cavedog wird Total-Annihilation-Fans in Entzücken versetzen. Der Missionpack „The Core Contingency" führt den Kampf zwischen den (guten) ARM und den (bösen) CORE weiter. Die beinahe schon geschlagenen CORE raffen nämlich noch einmal alles zusammen, so daß auch die ARM-Seite die letzten Reserven in die Schlacht werfen muß. In 25 neuen Missionen können Soloplayer ihre geschulten strategischen Fähigkeiten beweisen. Multiplayer dürfen sich auf 30 neue Karten in vier neuen Welten freuen, die unersättlichen Hardcoregamer mit endzeitlich aufgerüsteten Rechnern bekommen eine 128MB große Karte. Uns erwarten Säureseen, Dschungel, Stadtlandschaften und Eiswüsten, selbst komplette Unterwassergefechte mit eigenen Konstruktionseinheiten. Und das Beste: Alle bis dahin im Internet erschienen Units und noch ein paar dazu, im Ganzen 75, sind mit von der Partie. Auch der bei anderen Spielen so beliebte Missions- und Karteneditor ist enthalten. Das sollte uns die Zeit bis zum Total Annihilation 2, überbrücken können. *fe*

Total Annihilation Mission CD
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
GT/Cavedog
Internet:
www.totalannihilation.com
Erscheinen geplant
Mai `98

Raserei

Hübsch 2

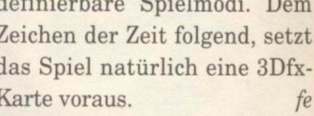
Runde um Runde in exzellenter 3D-Grafik in über 20 verschiedenen Autos um die Wette rasen, das bietet „Nice 2". Dazu gesellen sich aufrüstbare Waffen für kleine unfeine Aktionen, 24 Strecken über den ganzen Planeten verteilt und (fast) beliebig definierbare Spielmodi. Dem Zeichen der Zeit folgend, setzt das Spiel natürlich eine 3Dfx-Karte voraus. *fe*



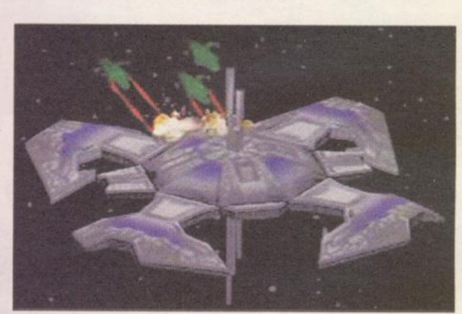
NICE 2
Hersteller
Synetic/Magic Bytes
Genre
Rennsimulation
Erscheinen geplant:
Mai '98

Space-Geballer

Der Kriegsgott



Schon lange angekündigt (zum Beispiel in der Power Play 2/98), steht es jetzt kurz vor der ersten testbaren Beta. Die Rede ist von Ares Rising aus dem Hause Imagine. In erster Linie ein Spacecombatspiel mit viel Geballer und farbigen Explosionen, zeigen seine Online- und Multiplayerfeatures eher in Richtung einer Mischung aus Ultima Online und Wing Commander. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines kleinen Söldners und Schwarzhändlers mit Namen Matowe, der seinen Weg durch die vom kalten Krieg zerrissene Galaxis finden muß. Die nötigen Moneten verdient Ihr dabei mit zweifelhaften Aufträgen durch geheimnisvolle Schönheiten (und andere), die aber schon bald so üppig ausfallen sollten, daß an den Aufbau einer gut ausgerüsteten Flotte und einer entsprechenden Basis gedacht werden kann. Auch der Ankauf von verbesserten Waffen und Ausrüstungsgegenständen wurde dabei vorgesehen, wie auch die „Flügelmänner", die den erfolgreichen Einsatz in ihren Schiffen begleiten. Durch die zufallsgenerierten Missionen – auch im Multiplayermodus – und die komplexe ökonomische Seite wird die Haupttätigkeit – das Betätigen des Feuerknopfs – angenehm bereichert. Das könnte der lange fällige „Elite"-Nachfolger in zeitgemäßer Grafik und Spieltiefe mit entsprechend ausgefeilten Online-Eigenschaften werden. *fe*

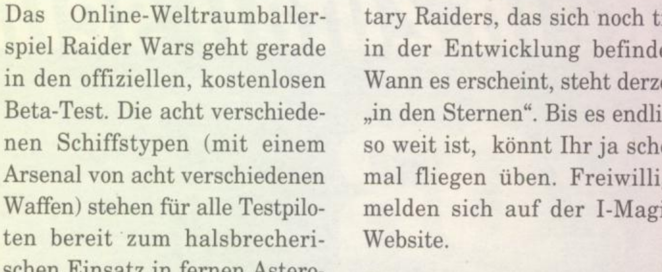


bu bu bu bbubuuuuuuu

Ares Rising
Hersteller:
Imagine
Genre:
Spacecombat
Erscheinen geplant:
3.Quartal '98
Internet:
www.imaginestudios.com

Raider Wars

Weltraumpiraten

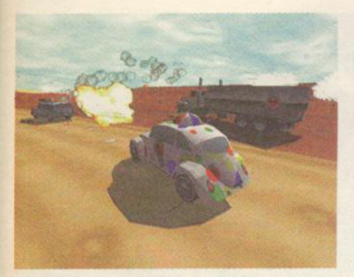


Das Online-Weltraumballerspiel Raider Wars geht gerade in den offiziellen, kostenlosen Beta-Test. Die acht verschiedenen Schiffstypen (mit einem Arsenal von acht verschiedenen Waffen) stehen für alle Testpiloten bereit zum halsbrecherischen Einsatz in fernen Asteroidengürteln. Ihr tretet dort in den Dienst eines von drei übermächtigen Weltraumkonzernen, deren Trägerschiffe als Basen dienen und sogar erobert werden können. Tatsächlich ist Raider Wars eine Auskopplung des Flight-Sim-Teils aus Planetary Raiders, das sich noch tief in der Entwicklung befindet. Wann es erscheint, steht derzeit „in den Sternen". Bis es endlich so weit ist, könnt Ihr ja schon mal fliegen üben. Freiwillige melden sich auf der I-Magic-Website. *fe*

Raider Wars
Hersteller
Interactive Magic
Genre
Online-Flugspiel
Erscheinen geplant:
2.Quartal '98
Internet
www.imagiconline.com

Straße der Gewalt

Nitro Pack



Der Rennkäfer des Verderbens



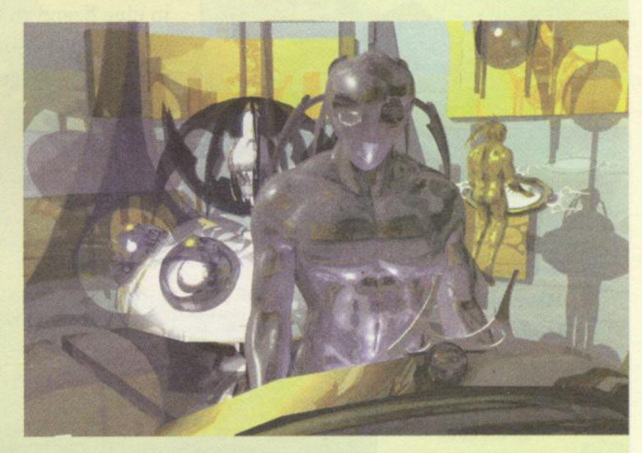
Auch zu dem Kultspiel Interstate ´76 gibt es nun ein Missionpack – auf daß uns die Pulp Fiction nicht ausgehe. Im sogenannten Nitro Pack lassen 20 neue Solo-Missionen (plus versteckter Bonusmissions!) die Fetzen fliegen. Auch 30 neue Multiplayerlevel, mehrere Autos und natürlich üble Waffen warten auf den unterhaltsamen Mißbrauch. Ebenfalls ist eine 3Dfx-Unterstützung vorgesehen. Das beste Nachricht daran ist: Nitro Pack ist ein Stand-Alone-Produkt, daß heißt, daß es auch ohne die Originalversion läuft. *fe*

Interstate 76 - Nitro Pack
Hersteller
Activision
Genre
Action
Erscheinen geplant:
2.Quartal '98
Internet:
www.activision.com

Fremde Intelligenz



Noch mehr Welteraumeroberung, mit noch mehr Details und Features verspricht uns Alien Intelligence (Flatline Studios), das ein Riesenuniversum voller Planeten, Raumschiffe und böse Aliens, ganz im Stil von Master Of Orion, mit aktuellem Echtzeit-Chic verbindet. Das vordergründig Besondere bei diesem Spiel sind die gleichzeitigen Raum- und Bodengefechte. Doch zunächst geht es in der bekannten Manier ans Kolonisieren und Verwalten, Abwehren von Piraten und die Pflege von Handel und Wissenschaft. Allein der Forschungsbaum glänzt mit üppigen 150 Blättern in acht Bereichen. Auch der schon vom Genre-Chef MOO bekannte Überfluß an Schiffskonstruktionsdetails bringt uns sieben Rumpfgrößen für jede der sechs Weltraumvölker, was insgesamt über 10 000 mögliche Schiffsdesigns bedeutet. Eine Unzahl an möglichen Katastrophen von Unwettern über Asteroidenschwärme bis zu vagabundierenden schwarzen Löchern bereichert das Geschehen. Auch die Charakterisierung der Rassen verspricht Spielspaß: Die Arkanier sind diebische Insekten mit hervorragenden technischen Fähigkeiten. Hünenhafte Krieger ohne jeden Humor sind die Munzoiden, die in Ermangelung anderer Veranlagungen alles mit Gewalt versuchen. Die Drache, von echsenhafter Gestalt, sind ehrenhaft bis in den Tod und begnadete Industrielle. Die Metalloiden sind tatsächlich eine Roboterrasse mit einem speziellen Händchen für alles Elektronische. Die Strixthes haben eine insektenartige Staatsform und Vermehrungsrate, sind aber ansonsten eher ungemütliche Zeitgenossen. Die Psioniden sind richtig, arrogante Geistesgrößen, die Kontrolle über alles und jeden vermittels ihrer mentalen Stärke (und ein wenig Krieg) anstreben. Näheres erfahrt Ihr in Kürze in unserem Betatest. *fe*





Im Himmel und auf Erden wird in Echtzeit gefochten

Alien Intelligence
Hersteller
Flatline/Interplay
Genre
Strategie
Erscheinen geplant:
2.Quartal '98
Internet:
www.interplay.com\ai

Einfacher geht´s nicht

Ein- und Auspacken



Der bekannte und beliebte Packer/Entpacker Winzip liegt jetzt in einer neuen Version 6.3 vor. Ihr könnt ihn zum Beispiel unter

www.wizip.de

herunterladen. *fe*

Wettlauf gegen die Zeit

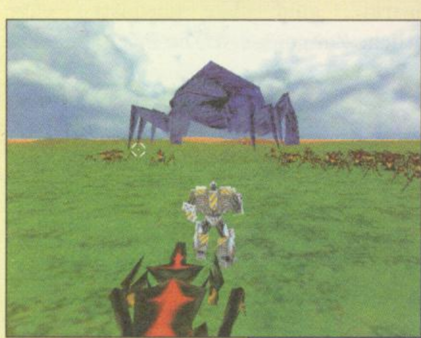
Panik auf der Titanic

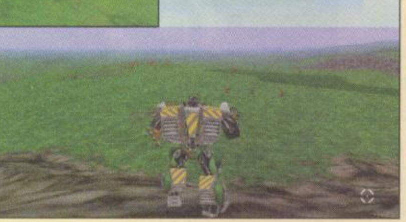
Pünktlich zum großen Kino-Ereignis ist dieser Tage die deutsche Version von Cyberflix' Render-Adventure „Titanic" auf den Markt gekommen. Das Spiel glänzt mit ungewöhnlicher Grafikpracht und basiert genau wie sein cineastisches Gegenstück auf peniblen Rekonstruktionen der originalen „Unsinkbaren". Inhaltlich geht es allerdings um eine andere Geschichte: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines in Ungnade gefallenen Secret Service-Agenten, der während einer Bombardierung im Zweiten Weltkrieg in die Vergangenheit geschleudert wird. Er findet sich auf der „Titanic", wieder – am 14.April 1912... Und schon bald wird es sich zeigen, ob er den Lauf der Geschichte und das Schicksal der Erde ändern kann. *jn*

B-Movie-Spiel

Starship Troopers

Daß ein Medienereignis wie Verhoevens neuer Kinofilm versoftet wird, wundert wohl niemanden – eher das Gegenteil wäre erstaunlich gewesen. Daß aber die renommierten Strategen und Simulanten von Microprose den Job übernehmen, ist eine erfreuliche Nachricht. Getreu ihrem Ruf haben die Jungs dann auch nicht vor, einfach den 93. Ego-Shooter aus dem Stoff zu destillieren. Man wird zwar ähnlich wie in „MechWarrior" durch eine Landschaft in Rundum-3D wandern, aber auch mit etlichen strategischen Elementen zu tun haben, beispielsweise sei hier nur die Karriere genannt, auf deren Leiter man im Laufe der verschiedenen Missionen bis zum Boß über 20 Mann aufsteigen kann. Nichtsdestotrotz soll die Optik nicht weniger als beeindruckend ausfallen: Producer Simon Finch hat vor, ähnlich wie im Film, Hunderte von Bugs in eine Szene zu bannen, jeder von ihnen aus 300 Polygonen bestehend! *jn*



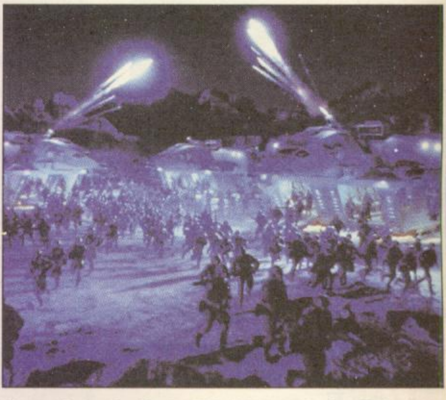


Hier zwei frühe, doch schon sehr vielversprechende Screenshots

Starship Troopers
Genre: **Action-Strategie**
Hersteller: **Microprose/Spectrum Holobyte**
Erscheinen geplant: **Herbst '98**
Internet: **www.microprose.com**

Kommentar:

Nazis im Weltall?



Auf sie mit Gebrüll (Copyright Tristar Pictures 1997)

Selten hat ein Film so zwiespältige Gefühle in mir ausgelöst wie Paul Verhoevens „Starship Troopers". Daß er technisch, handwerklich und auch dramaturgisch hervorragend gemacht ist, daran kann kein Zweifel bestehen – was mir wie ein Hefeklops im Magen liegt, das ist die naive Herumspielerei mit NS-Symbolik und Riefenstahl-Ästhetik. Natürlich ist Verhoeven kein Nazi; er selbst betrachtet seinen Film über eine faschistoid-utopische Krieger-Gesellschaft als Satire, und diese Aussage wird zumindest durch die im Film zwischengeschalteten Propagandasendungen belegt, wo er all den Pomp und das falsche Pathos ironisiert und bricht. Was mich wirklich aufgeschreckt hat, ist denn auch etwas anderes, nämlich daß die von den Nazis perfektionierten Methoden zur Massenbeeinflussung immer noch funktionieren, hier und heute in diesem Film, Satire hin oder her. Zum Beispiel, wenn sie geschickt darüber hinwegtäuschen, daß die ganze Geschichte eigentlich ein ziemlicher Humbug ist: Nahkampf im Weltraum? Noch dazu mit popeligen Schießgewehren? Mumpitz! Riesige Raumschiffe düsen mit ein paar Metern Abstand durchs Bild, damit sie geradezu kollidieren müssen, wenn was schiefgeht? Herr, wirf Hirn vom Himmel! Aliens schmeißen über offenbar interstellare Entfernungen mit Asteroiden, die sich um die Gesetze lichtjahreweiter Entfernungen (und entsprechender Reisezeiten) keinen Deut scheren? Leute, fragt mal Stephen Hawking! Aber während man im Kino sitzt, ist das wurscht, erst viel später fallen einem diese Scheunentore auf. Stattdessen wird munter applaudiert, wenn der heldenhafte Held mal wieder einen Monster-Bug per Handgranate erledigt. Man kann es drehen und wenden, wie man will: Der Schoß ist fruchtbar noch, aus dem das kroch... *jn*

Ja wo fliegen sie denn?

Flying Nightmares II am Boden?

Die neue Flugsimulation von Eidos, „Flying Nightmares II", leidet nach dem Weggang von Producer Bryan Walker derzeit unter Treibstoffmangel. Das Game steht momentan vor einer roten Ampel, bis Eidos entschieden hat, wie es künftig mit ihm weitergehen soll. Na, hoffentlich kriegen die Jungs keine Alpträume... *jn*



Flying Nightmares II: Die beiden sind im Augenblick eingemottet

Buchstabensuppe

Im letzten Heft hatten wir über Carts Precision Racing berichtet. Nun schreibt sich das Spiel tatsächlich mit vornehmem „C" und nicht mit „K" wie in Kart. Das nur am Rande. *fe*

Lara lächelt

Eidos erbarmt sich aller Lara-Süchtigen und kündigt die Tom Raider Gold Edition an, sozusagen den „Directors Cut" mit Sonderleveln und mit eingepackten Fan-Items. Noch dazu zum Budget-Preis. Wenn das nicht attraktiv ist? *fe*

AUSGEBRÜTET!

PC-Games	CD
Age of Empires (dt.)	99,99
Anno 1602 (dt.) *	75,99
Armored Fist 2	79,99
Armoured Command (dt.) *	69,99
Battlespire (dt.) *	79,99
Battlezone (dt.) *	79,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bundesliga Manager Champions Pack (dt.) *	59,99
Civil War General 2 (dt.) *	69,99
Comm. & Conquer: Einsame Entscheidung *	39,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Deathtrap Dungeon (dt.) *	79,99
Diablo	49,99
Diablo – Hellfire (Zusatz-CD)	39,99
Die By The Sword (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dune 2000 (dt.) *	79,99
Earth 2140 Mission Pack Vol. 2 (dt.) *	25,99
F1 Racing Simulation (dt.)	79,99
F22 Raptor (NovaLogic)	79,99
Fifa Soccer '98 – Die WM-Qualifikation (dt.)	79,99
Flying Saucer (dt.) *	69,99
Forsaken (dt.) *	79,99
Heroes of Might & Magic Compilation (dt.)	79,99
Hugo 6 *	69,99
Interstate '76 Nitro Pack (dt.) *	49,99
Jack Nicklaus Golf 5	79,99
Jetfighter Full Burn (dt.) *	79,99
Journeyman Project 3: Legacy of Time (dt.) *	79,99
Lords of Magic (dt.)	69,99
M.A.X. 2 (dt.) *	79,99
Monkey Island 3 (dt.)	89,99
Monopoly WM-Edition *	79,99
Pandemonium 2 (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pinball Addiction *	59,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Powerboat Racing *	79,99
Red Baron 2 (dt.) *	69,99
Redline Racer *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Sensible Soccer 2000 *	89,99
Shanghai Dynasty (dt.) *	49,99
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Starship Titanic (dt.) *	79,99
Star Trek: Pinball	49,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Theme Hospital + Sim City 2000	komplett 79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Turok – Dinosaur Hunter (dt.)	79,99
Ultima Collection (engl.) *	79,99
Ultim@te Race (dt.) *	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	79,99
Warwind 2 (dt.)	69,99
Wing Commander Prophecy (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD (dt.) *	39,99
You Don't Know Jack (dt.) *	59,99
Z Expansion Set *	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
AH-64D Longbow (dt.) *	29,99
American Dream (dt.)	9,99
Caesar 2 (dt.)	39,99
Clearing House (dt.)	9,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
Elisabeth (dt.) *	39,99
F-16 Fighting Falcon (dt.)	29,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
Gold Games 2 (über 20 Top-Spiele!)	49,95
König der Löwen	39,99
Larry 7 (dt.)	39,99
Last Express (dt.)	29,99
Master of Orion 2 (dt.)	29,99
MDK (dt.)	39,99
Prince of Persia 1+2	komplett 29,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Shattered Steel	9,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Star Trek: Generations (dt.)	39,99
UEFA Champions League 96/97 (dt.)	19,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Ultimate RPG Archives

Ultima Underworld 1+2, Stonekeep, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, Might & M.: Clouds of Xeen, Might & M.: Darkside of Xeen, Bards Tale 1-3 plus Constr. Kit

insges. 12 preisgekrönte Rollenspiel-Klassiker

zum unglaublichen Komplettpreis

komplett 49,99

Unser Tip des Monats:

Dunkle Manöver

Dieses neuartige Strategiespiel versetzt Sie zurück in die Zeit der 30er Jahre. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg, indem Sie sie mit allem ausrüsten, was Sie haben. Und wenn es nur eine Flasche Wodka ist. 20 völlig unterschiedliche Missionen, hochauflösende Grafiken, Mehrspieler-Modus uvm. warten auf Sie.

dt., CD-ROM *

75,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Vermeer dt., CD-ROM * **29,99**

Fallout dt., CD-ROM * **69,99**

KKND Classic dt., CD-ROM * **29,99**

Cart Precision Racing dt., CD-ROM * **89,99**

Fortsetzung folgt...

Die Verlängerung
Erweiterung-CD zu Anstoss 2
dt., CD-ROM *
29,99

Dark Reign Mission
Mission-CD zu Dark Reign
dt., CD-ROM *
35,99

Mysteries of the Sith
Mission-CD zu Jedi Knights
CD-ROM *
39,99

Command & Conquer Mission Controller

Ihre Maus hat ausgedient! Denn jetzt gibt es den Trackball im C&C-Design, der Sie zum Ober-Kommandanten in **jedem** Strategie-Spiel macht!

89,99 *

Star Craft
dt., CD-ROM *
85,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Neu ab März!** **Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956
Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"
??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale

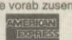
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

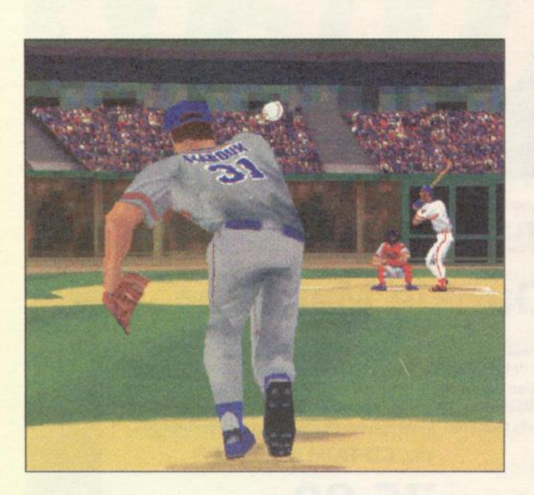
* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!











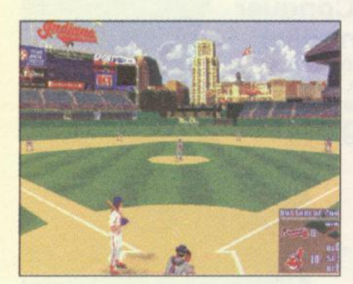
Mit roher Gewalt geht es nicht immer, der Pitcher sollte auch Trickwürfe versuchen

US-Nationalsport

Hardball 6

Baseball ist nicht gerade eine typisch deutsche Sportart, trotzdem erhoffen sich die Macher von Hardball 6 einen Erfolg auf dem deutschen Markt. Warum auch nicht, schließlich erfreuen sich hierzulande andere amerikanische Sportarten immer größerer Beliebtheit, wie die Beispiele Basketball oder Football zeigen.

Accolade bastelt derzeit fieberhaft an der Fertigstellung; eine erste Alpha-Version zeigte uns zumindest den Weg, den die Firma beschreiten möchte. Mit Hilfe des bewährten Motion-Capturing-Verfahren werden die Computerfiguren reale Bewegungen vollführen können und eine komplett neu entwickelte 3D-Engine soll diese auch zeitgemäß darstellen. Damit die Realität auch beim Spielen rüberkommt, wurden die offiziellen MLB und MLBPA-Lizenzen erworben; d.h. alle Originalnamen der Spieler, Teams oder sonstigen relevanten Daten werden komplett aus der amerikanischen Profiliga übernommen. Wenn Ihr Euch dann für eine Mannschaft entschlossen habt, könnt Ihr neben dem schnellen Spielchen für zwischendurch auch eine komplette Saison durchspielen oder eine echte Managerkarriere starten. In den längeren Spielen ändern sich auch die Daten der Mannschaften. So werden Spieler älter, verbessern oder verschlechtern ihre Fähigkeiten und vieles mehr. Langfristige und strategische Team-Planung wird dann also ebenso gefordert sein, wie das flexible Einsetzen von Wurf- oder Schlagvarianten während eines einzelnen Spiels. Geplant ist weiterhin ein Multiplayer-Modus über serielles Kabel, LAN, Modem oder Internet – wieviel Spieler gleichzeitig die Keulen schwingen können und wie die Verwaltung der Teilnehmer dann in der Praxis aussehen soll, war noch nicht zu erfahren. Sicher ist aber schon mal, daß alle großen 3D-Beschleunigerchips unterstützt werden sollen. *jb*

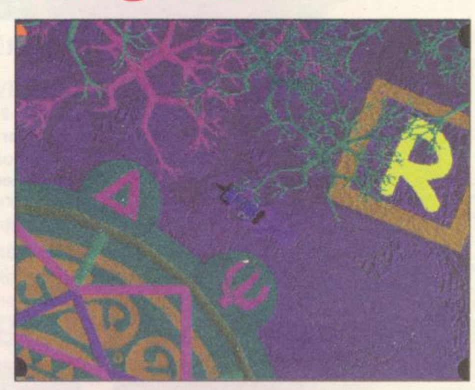


Schwing die Keulen, Kumpel: Anvisieren, schlagen und einen Homerun laufen

Hardball 6
Genre: **Sport**
Hersteller: **Accolade**
Erscheinen geplant: **April 1998**
Internet: **www.accolade.com**

Konstruktivismus

Vangers

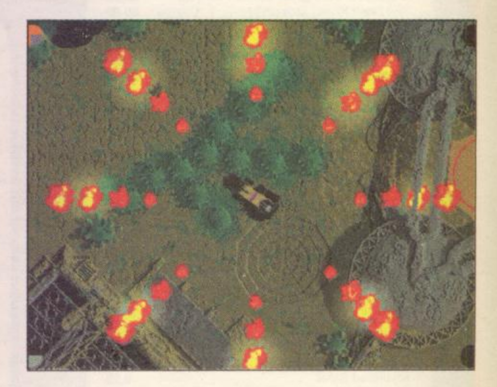


Autorennen oder Action-Adventure

Von Interactive Magic kommt ein neues Spiel, das mehr als alle anderen Ankündigungen der Saison von Geheimnissen umwittert ist. Die Vorgeschichte ist ja noch einigermaßen nachvollziehbar: Im Zuge der Besiedelung des Kosmos´ stoßen Menschen auf die anderen. Die haben offenbar etwas von Gigers Alien gelernt, denn in der Pressemitteilung ist von menschlichen Wirtskörpern und Larven die Rede. In ihrer Not werfen die Menschen also eine sogenannte „Genbombe", und damit versinkt die Story für Jahrtausende in Dunkelheit. Bis die Überlebenden der Menschen wieder auf die Überlebenden der anderen treffen...

Tja, klingt toll, aber was „Vangers" nun eigentlich ist, das ließen sich die Leute von iMagic selbst mit Engelszungen nicht entlocken. Nur eins kam ihnen über die verklebten Lippen, nämlich daß uns etwas ganz Neues und Anderes erwartet.. *jn*

Vangers
Genre: **Mysterium**
Hersteller: **Interactive Magic**
Erscheinen geplant: **Sommer '98**
Internet: **www.imagicgames.com**



Seltsame Dinge geschehen... , vor allem wenn ein Spiel in Kaliningrad programmiert wurde, wie in diesem Fall

Generöses Update

Demonworld

Frohe Botschaft für Fantasy-Strategen: Demonworld verliert endgültig seine Kinderkrankheiten. Die Bonus-CD ist gerade unterwegs. Ihr bekommt den 16-Bit-HiColor-Modus und eine 3Dfx-Unterstützung, dazu volle Multiplayer-Fähigkeiten und nicht weniger als 14 neue Isthak-Missionen, was vor allem die Söhne der Dunkelheit freuen wird. Und das Beste: Kostet nix! Alle registrierten Kunden bekommen die CD von Ikarion gratis zugeschickt. Das dürfte alle kritischen Stimmen endgültig zum Schweigen bringen. *fe*

Tennismanager

Mach mir den Graf



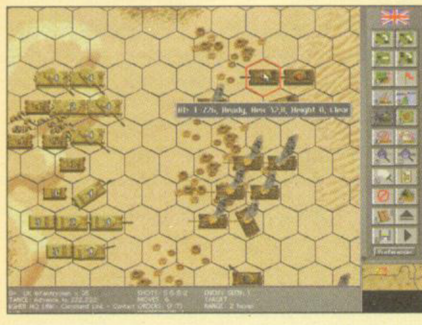
Hier werden Karrieren gewonnen und verloren, von Steuermillionen ganz zu schweigen

Wolltet Ihr schon immer mal Peter Graf sein? Nein, es geht hier natürlich nicht um Steuerhinterziehung, sondern um das Tennis-Geschäft. Denn Blackstar Multimedia feilt gerade noch die letzten Ecken und Kanten seiner Management-Simulation Tennis Manager ab. Ihr nehmt Euch dabei junger Tennistalente an und führt sie hinauf zur Weltelite. Zu tun ist dabei natürlich viel, schließlich müssen Werbepartner gefunden werden, die für Euren Schützling finanziellen Erfolg bedeuten. Aber auch die Organisation von Trainigslagern, Bankgeschäften, Turnierplänen und vieles mehr obliegt Euch. Sogar an Skandale haben die Programmierer gedacht– was wäre der Tennis-Circuit schließlich ohne Bestechung, Doping oder Steuerhinterziehung? Ein kompletter Turnierturnus u.a. mit Grand Slam, Davis Cup und anderen soll Euch auf sportlicher Seite zur Verfügung stehen, die Ihr sogar selbst als Spieler bestreiten könnt. Gespielt wird übrigens in einer Pong-Variante; ein echtes Tennisspiel wie z.B. Game, Net & Match! wird nicht enthalten sein. *jb*

Tennis Manager
Hersteller:
Blackstar Multimedia
Genre:
Wirtschaftssimulation
Erscheinen geplant:
Ende März 1998

Steel Panthers 3 1/2

Noch mehr Stahlpanther



Zubeißen, Männer!

Die rundenstrategische Herausforderung für Hardcoregeneräle, Steel Panthers III, geht in die Verlängerung. Wer die Nerven (und die Geduld) hatte, die reichlich vorhandenen Szenarien und Kampagnen durchzuspielen, kann sich hier mit neuen Abenteuern eindecken. Drei komplette Kampagnen und 35 Einzelszenarien warten auf den Siegeslorbeer. Dazu kommt eine Multiplayerunterstützung (LAN und Internet) für bis zu vier Mitspieler. Wem das nicht reicht: Steel Panthers IV ist schon in der Entwicklung. *fe*

Steel Panthers III - Campaign Disk
Hersteller:
SSI
Genre
Strategie
Erscheinen geplant:
3.Quartal 1998

Capitalism

Doctor Money

Das Hardcore-Wirtschaftsspiel Capitalism hat, besonders in den USA, nicht nur Spieler, sondern auch Professoren angesprochen. Nachdem die Nobel-Unis Harvard und Stanford mit Hilfe des Games schon Wettbewerbe ausgefochten haben und erste Anfragen von Hochschulen und Akademien nach diesem Programm beim Hersteller eingingen, plant Enlight Software eine MDA (Masters Degree of Arts, entspricht dem deutschen Uni-Abschluß Magister) -Version. Soweit so gut, nur was passiert, wenn ich meinen Professor unter den Tisch zocke? *fe*

Profitania

Spaßwirtschaft

Lava Mind, die uns schon in der Vergangenheit mit Wirtschaftssimulationen im Stil von Vormittagsfernsehsendungen versorgten, holen zum dritten Schlag aus. Waren schon Capitalism und Gazillionaire bunt, skurril und kindertauglich, so gilt das auch für das nächste Spiel aus diesem Hause: Profitania. Dieses unterirdische Königreich ist mit bizarren Comicfiguren bevölkert, aus deren Reihen sich der Spieler eine Nase aussuchen darf, um daraufhin eine Karriere als kleiner bunter Industrieller zu beginnen. Analog zu den Gesetzen der Marktwirtschaft in der wirklichen Welt, gilt es, Absatzmöglichkeiten und Rohstofflieferanten auszumachen, Gefahren zu vermeiden und viel, viel Geld zu scheffeln. *fe*



Das soll eine Fabrik sein? Könnt Ihr Oma erzählen..



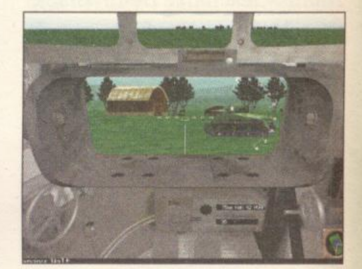
Profitania
Hersteller
Lava Mind
Genre:
Wirtschafts-simulation
Erscheinen geplant:
3.Quartal 1998
Internet
www.profitania.com

iPanzer `44

Schöner Panzern

Die nächste Panzersimulation kommt von I-Magic. Der iPanzer '44 bringt aktuelle Grafikleistung (16 bit und 3D-Beschleunigung), drei wählbare Fahrzeuge – M4A3 Sherman 76, Panther G und T34/85 – um damit in zwei Kampagnen, Belorussia und Ardennen, den jeweiligen Feind das Fürchten zu lehren. Ihr könnt dabei einen einzelnen Tank fahren, eine Gruppe davon oder gleich die ganze Kompanie mit Unterstützung durch Flugzeuge, Artillerie, Infanterie und Raketenwerfer. Abwechslung durch neue Perspektiven. *fe*

iPanzer '44
Hersteller:
Interactive Magic
Genre
Simulation
Erscheinen geplant:
3.Quartal 1998



Gepanzerte Aussichten im neuen interactiven Tank

Dark Reign Missionpack

Aufstieg der Schattenhand



Das Imperium schlägt wieder zu

Das Echtzeitstrategiespiel mit dem komplexesten Befehlsmenü des vergangegen Jahres findet seine Fortsetzung. Kein Wunder, hatte die überbordende Optionsvielfalt doch eine große Zahl von Freunden gefunden. Activision kündigt das Dark Reign Expansion Pack: Rise Of The Shadowhand an. Der Krieg der Rebellen gegen das dunkle Imperium geht weiter, doch nun taucht eine neue Technologie am Ereignishorizont auf, deren Besitz... aber das kennt Ihr ja. Zwei neugebildete Armeen prallen aufeinander. Mit einem Dutzend neuer Einheiten gilt es, die 18 frischen Soloplayermissionen zu bestehen oder in erweiterten Multiplayermodi (auch Cooperative!) gegen die jeweils böse andere Seite zu ziehen. Die alte Forderung von gelangweilten Freizeitgenerälen, man möge doch etwas mehr an Geländeveränderungen zulassen, wird ebenfalls ernstgenommen – Ihr könnt zum Beispiel Senken überfluten, um dem Gegner den Vormarsch zu erschweren. Außerdem wird es autonome, intelligente Kreaturen geben, die solange auf dem Schlachtfeld herumlaufen, bis eine Seite sie mit einer „Trainereinheit" für sich gewinnt und kontrolliert. Klingt verwirrend... Die besten Karten und Missionen von Fans und Firmenprogrammierern und ein erweiterter Editor runden das Geschehen im düsteren Technokrieg ab. *fe*



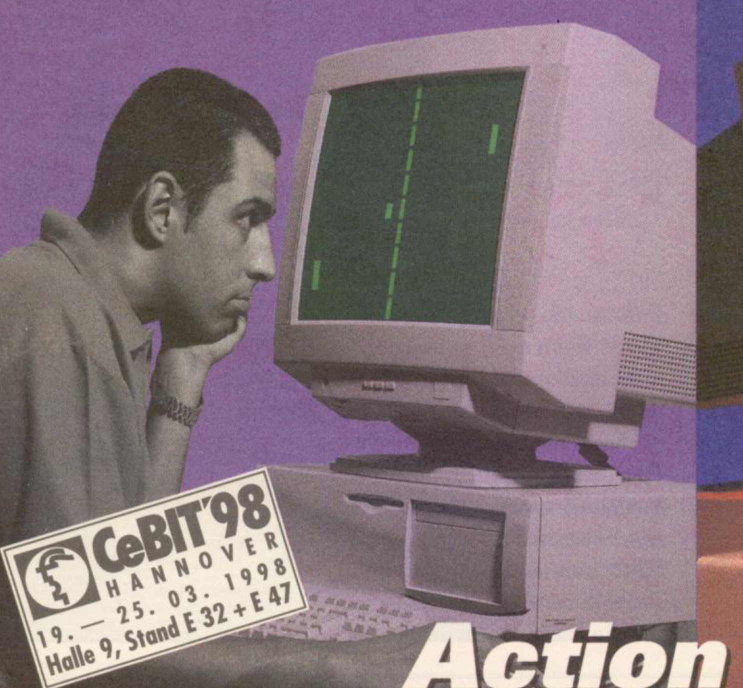
Durch die neuen Units und Geländetypen wird das Spiel bestimmt nicht gerade übersichtlicher

Dark Reign Expansion Pack: Rise Of The Shadowhand
Hersteller:
Activision
Genre
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant:
April 1998

Get the action!
Get Creative®!

Heiße Upgrades für coole PC's

Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50.- für Ihre alte Soundkarte!
Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0
Dieses Angebot ist in Deutschland bis zum 31.3.98 gültig.





Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit

Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



Sound Blaster AWE64 Gold und Value

Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Exxtreme

Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.

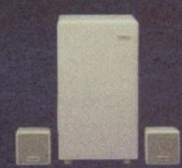
PC Works CSW100

Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200

Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350

Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.









WWW.SOUNDBLASTER.COM







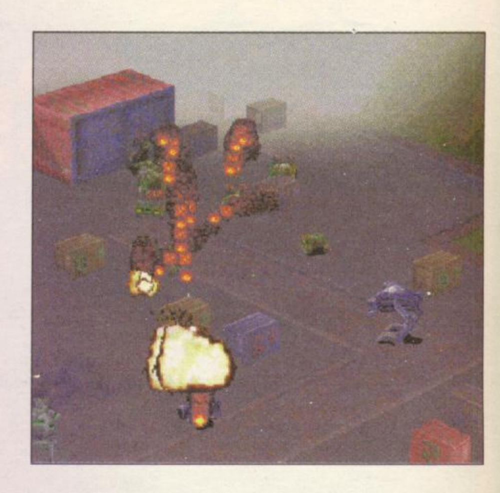


Creative Labs Feringastraße 6 85774 Unterföhring Info/Hotline 089/957 90 81 Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

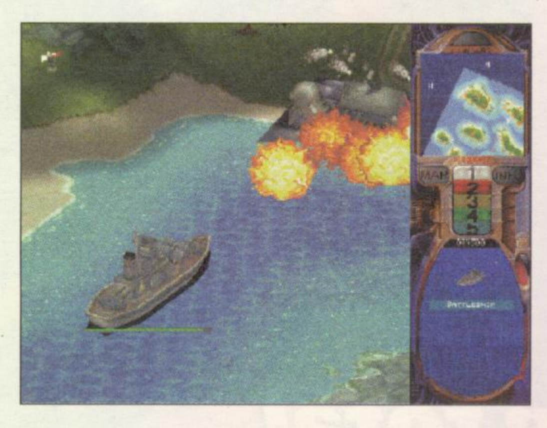
Wargames

Kriegsspielchen

Wer erinnert sich noch an den Film „Wargames", in dem ein kleiner Hacker, immer auf der Suche nach einem coolen Online-Match, aus Versehen den Zentralcomputer der NATO erwischt und dieser darauf ganz munter Wahn und Wirklichkeit verwechselt. Die Folge: Man steht kurz vor dem sogenannten nuklearen Ernstfall. Da der junge Kampfsurfer aber durch unwahrscheinlichste Umstände bis ins Allerheiligste der westlichen Kalten Krieger vordringt, darf er dort dem verspielten Elektronenhirn mit ein paar Partien Vier-In-Einer-Reihe beibringen, daß auch ein Atomkrieg maximal mit einem tödlichen Patt enden kann. Eine nette Story, wenn auch in jeder Hinsicht maßlos übertrieben. Trotzdem läßt sich das Ganze nochmal als Spiel aufwärmen. Hier steht Ihr dem durchgeknallten Zentralcomputer WOPR gegenüber und versucht, ihn mit Hilfe von 100 verschiedenen Einheiten zu Wasser, zu Lande und in der Luft in insgesamt 30 Missionen vom Atomkrieg abzuhalten. *fe*



Jetzt aber los, bevor Big Brother alles plattmacht



Schon mal ein so schönes 3Dfx-Schlachtschiff gesehen?

Wargames
Hersteller
MGM interactive
Genre:
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant:
3.Quartal 1998
Internet
www.wargamesmgm.com

Earth Siege III

Totale Belagerung

Auch das BattleMech-Theater Earthsiege hebt zum dritten Mal den Vorhang. Noch laufen die Vorbereitungen zwar noch fieberhaft, aber in Kürze soll es dann so weit sein.
Multiplayer- und 3Dfx-Unterstützung sowie CD-Audiotracks sind heutzutage ja schon selbverständlich, also auch hier enthalten. Nicht nur modegerecht als Mech verkleidet, sondern auch als Panzer und Hovercraft – wählbar aus insgesamt 30 verschiedenen Einheiten – könnt Ihr die aus einer detaillierten Hintergrundstory entstehenden 45 Soloplayer-Missionen durchkämpfen, als Erdenbewohner oder düsterer Cybrid. *fe*


Battlemechs aller Länder...


Mechs gegen Panzer und gegen den Rest der Welt

Earthsiege III - Future Wars
Hersteller
Dynamix
Genre:
Action
Erscheinen geplant:
2.Quartal 1998
Internet
www.sierra.com/studios/dynamix

Terry Pratchett's Discworld III

Scheibenplanet

Terry Pratchett's bizarrer Humor und seine Discworld-Romane fanden bereits Eingang in die Welt der Computerspiele. Discworld 1 und 2 gerieten zu vergnüglichen Rätselabenteuern und dem trottelig-verschrobenen Zauberer Rincewind. Nun soll die Trilogie voll gemacht werden: Discworld Noir heißt der nächste Teil, den wir aber nicht mehr in diesem Jahr ans Herz drücken können. In der Hauptrolle wirkt diesmal der Privatdetektiv Lewton, der sich mit den Aspekten der Scheiben-Unterwelt auseinandersetzen muß. *fe*

UBIK – Das Prädikat

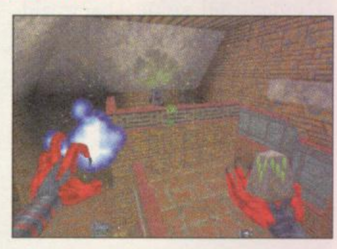
Manchen von Euch wird es schon aufgefallen sein – in der letzten Power Play hatte das ideenreiche Strategie-Adventure UBIK ein Rating von 88% und glänzte mit einer Fülle von bemerkenswerter Grafiken. Nur, der Volltreffer war nirgendwo zu sehen. Hier ist er. Live und in Farbe. fe



Hexen 2 Mission Pack

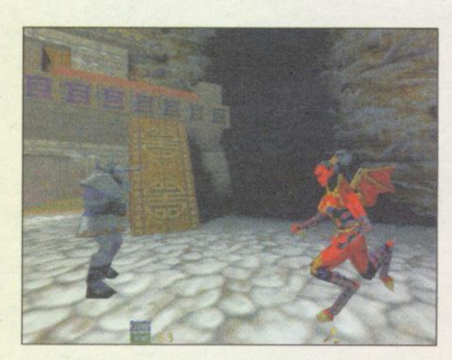
Neue Hexereien

Nicht nur „Jedi Knight" bekommt mit „Mysteries Of Sith" (siehe Test in dieser Ausgabe, Seite 124) ein Add-On spendiert, auch Raven Software betreibt Produktpflege und veröffentlicht für „Hexen 2" ein Mission-Pack unter dem Titel „Portal Of Praevus".



Grauen ohne Ende

Das Böse manifestiert sich diesmal in der Gestalt des Hexenmeisters Praevus, der die Seelen der vier Schlangenreiter heraufbeschwören will. Um den teuflischen Plan des Zauberers zu vereiteln, wird der Spieler in 15 neuen Levels abermals gegen dämonische Kreaturen kämpfen und so manches Rätsel lösen. An Widersachern sollen zusätzlich drei neue Gegner das Vorankommen erschweren, während Ihr unter anderem die bislang unbekannte Region Tibet (haben sich die Entwickler etwa von Lara Crofts zweitem Abenteuer inspirieren lassen?) erkunden müßt. Versteckte Tunnel, Aquädukte, Eishöhlen, Katakomben und Buddhistentempel könnt Ihr dabei als einer der herkömmlichen Charaktere, oder aber als Demoness, eine ehemaligen Vasallin Eidolons, durchwandern. Durch ein verbessertes physikalisches Modell und Features wie beispielsweise Schneefall, soll der erneute Ausflug in die Fantasy-Welt noch mehr unter die Haut gehen. Für die Besitzer von „Hexen 2" öffnet Praevus sein Portal im April. *cis*

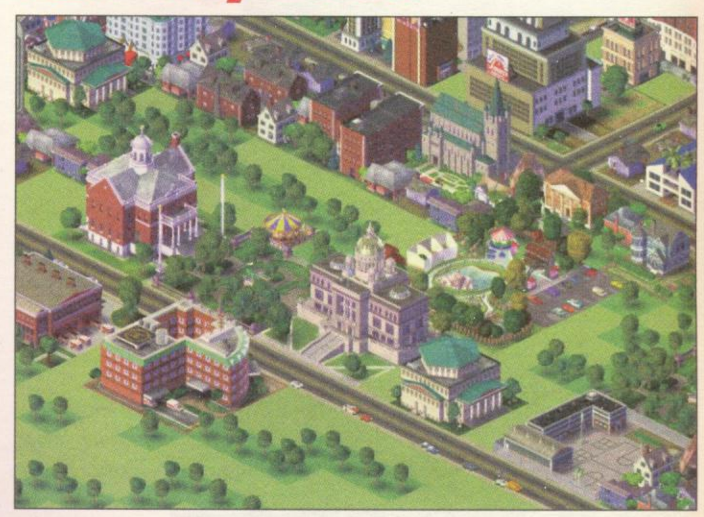


Zweikämpfe jenseits aller menschlichen Vorstellungskraft

Hexen II Mission Pack: Portal Of Praevus
Genre:
Actionadventure/ Add-On
Hersteller:
Raven Software/Activision
Erscheinen geplant:
April '98
Internet:
www.activision.com

Hier spricht der Bürgermeister

Sim City 3000



Die Städte werden viermal so groß wie bisher

Neues von der Städtebauspezialfirma und Sim-Erfindergruppe Maxis. Nachdem sie durch einige mäßige Sequels, ich erinnere mich dunkel an ein schreckliches Autorennspiel in SimCity-Umgebungen, und ebenso durch eher wirre Ankündigungen zum dritten Teil des Aufbau-Strategieklassikers SimCity die Spielerwelt verschreckten, kommen inzwischen verständlichere Töne und Bilder aus dem Software-Think-Tank. Keine 3D-Technikbegeisterung bis zum Äußersten, sondern eine vergrößerte, schön gestaltete, aber konventionelle Stadt heißt nun die Devise. *fe*



Da rauchen die Schlote

SimCity 3000
Hersteller
Maxis
Genre
Aufbaustrategie
Erscheinen geplant
Ende 1998
Internet
www.maxis.com

id Software

Next Generation

Die für ihre indizierungsverdächtigen Ego-Shooter berüchtigte US-Firma id Software arbeitet schon an der nächsten Generation von 3D-engines. Trinity heißt das gute Stück, sie soll neben verbesserter Darstellung von Räumen, Körpern und Bewegungen die Möglichkeit bieten, fünftausend verschiedene Gesichter in einem Spiel zu erzeugen. Auch wenn die abgebildete Dame im gleichnamigen Spiel nicht in Erscheinung treten wird, vermittelt sie doch einen ersten Eindruck vom Nachfolger zu „sagen-wir-nicht-da-indiziert-Zwei". *fe*

Das ist Trina. Möchtest Du ihr allein im Dunkeln begegnen?

Yippie!

Jede Menge glückliche Gewinner



Bei unserem Demonworld-Wettbewerb in der Power Play vom November letzten Jahres gab es eine echte Ritterrüstung zu gewinnen. Sie geht an:

Thomas Schwepers,
41352 Korschenbroich

Viel Spaß damit, Euer Lordschaft!



Aber auch der „Anno 1602"-Wettbewerb aus unserer Dezemberausgabe ist Grund zum Jubeln:

Der **1. Preis** – ein Besuch bei **Sunflowers** – ist für Rüdiger Gröne, 13353 Berlin,
der **2.-5.Preis** – je ein **Schiff** im Spiel wird auf den Namen des Betreffenden getauft – geht an:
Dominik Einsele, 73614 Schorndorf,
Sebastian Kipping, 04552 Borna,
Torsten Hentschel, 06724 Kayna,
Marc Vodopiutz, A-8042 Graz
und als **6.-10.Preis** werden **Städtenamen** vergeben von:
Andreas Scharf, 35066 Frankenberg,
Thomas Wilms, 66571 Eppelborn,
Martin Kühn, 12051 Berlin,
Marco Lombardi, 68647 Biblis,
Tim Böttger, CH-8125 Zollikerberg,



Aber das Beste kommt erst noch:
Unser fetter Star-Wars-Wettbewerb.
Es regnet Preise! Möge die Macht mit Euch sein!

Gerd Dexheimer, 65587 Hünfeld, bekommt einen **X-Wing-Bausatz** (Deckenhänger)
Marek Dönges, 63584 Gründau, erhält einen **Tie-Fighter-Bausatz** (Deckenhänger)
Star Wars Geschenkboxen mit allen Filmen und Making Magic CD gehen an:
Benedict Kauffmann, 24226 Heikendorf,
Silvio Schaalf, 07545 Gera,
Das Spiel **Jedi Knight** geht jeweils an:
Maron Pulat, 13507 Berlin,
Michael Meissner, 70378 Stuttgart,
Michael Hübner, 64579 Gernsheim,
Stefan Fehr, 34431 Marsberg,
Michael Weis, 01878 Lauchhammer,
Je ein **Shadows Of The Empire** bekommt:
Jens Durrer, CH-8037 Zürich,
Florian Barthel, 33428 Harsewinkel,
Pascal Kurth, 50996 Köln,
Helga Götz, 85283 Wolnzach,
Detlev Bache, 38667 Bad Harzburg,
Roman Metz, 80539 München,

Dagegen gibt es je ein **X-Wing vs. TIE-Fighter** für:
Frank Robertz, 22043 Hamburg,
Manuel Schildknecht, 42553 Velbert,
Kai Schürmann, 26121 Oldenburg,
Michele Cannova, 78532 Tittlingen,
Marco Nassenstein, 51688 Wipperfürth,
und die **Special Edition Videos** „Krieg Der Sterne" sind für:
Fabian Schastok, A-6082 Patsch,
Fabian Göbel, 81679 München,
Sebastian Schmidt, 97947 Grünsfeld,
Claudia Grützmann, 52249 Eschweiler,
Marcel Geritand, 53332 Bornheim,
Hildegard Böschl, 84085 Adlhausen,
und das Star Wars Spielzeug geht an:
Frank Schliebeck, 41836 Hückelhoven-Baal,
Eike A. Struthmann, 24109 Melsdorf,
Jan-Peter Ostberg, 71691 Freiberg a. N.,
Dirk Schmidt, 42855 Remscheid,
Jörg Otte, 38444 Wolfsburg,
Karsten Kreb, 86972 Altenstadt,
Alexander Handt, 37083 Göttingen,
Dorothee Weegen, 22043 Hamburg,
Jürgen Peters, 21079 Hamburg,
Inge Böck, 50259 Pulheim,

Die **Videobox** „Star Wars Special Edition" gehört:
Roman Metz, 80539 München,
Je ein „Star Wars"- **Poster** bekommt:
Roland Wagner, 30165 Hannover,
Sebastian Jovanovic, CH-3426 Aeffigen,
Andreas Krause, 45768 Marl,
Folkert Nommenen, 24589 Seedorf,
Micha Kreb, 86972 Altenstadt,
Jan Senderek, 44534 Lünen,
Birgit Bück, 22419 Hamburg,
Martin Mierzwa, 58553 Halver,
Henning Steffens, 21217 Seevetal,
Robert Jähne, 01109 Dresden,
und **T-Shirts** bekommen:
Karsten Meißner, 12163 Berlin,
Christian Schacht, 85598 Baldham,
Tobias Meier, 61462 Königstein,
und die hübschen LucasArts-**Baseball-Caps** sind für:
Thomas Schreiber, 24791 Alt-Durenstedt,
Gerrit Hansen, 63263 Neu-Isenburg,
Markus Gram, 97440 Werneck,
Martin Bender, 21702 Wangersen,
Claudia Fantinuoli, 22305 Hamburg,
Michael Omland, 26382 Wilhelmshaven,
Mikkel Rausch, 53787 Lohmar,
Fabian Scholz, 28237 Bremen,
Christian Meyer, 27570 Bremerhaven,
Hans-Georg Witt, 17491 Greifswald.

NEUES VON PROJECT

Renderwelt

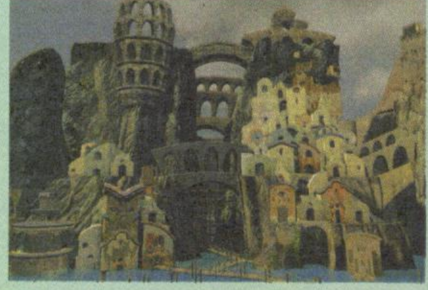
Reah


Ein Ort, der Atmosphäre atmet

Zu diesem „Riven"-Killer hatten wir schon im letzten Heft eine Newsmeldung. Allen, die sie nicht gelesen haben, sei gesagt, daß es hier darum geht, aus einer fremdartigen, surrealistischen Dimension wieder zu entkommen. Eine andere Geschichte ist, wie die Hauptperson, ein wenig heldenhafter Reporter, überhaupt in den Schlamassel hineingeriet: nämlich wie immer in solchen Fällen durch einen Auftrag seines Bosses („Du schreibst jetzt mal fünf Seiten über diese Forschungsstation auf dem Planeten Reah!"). Auf Reah angekommen stellt man bald fest, daß es hier um heikle Dinge geht – um ein merkwürdiges Artefakt vor allem, bei dem es sich offenbar um ein Tor handelt, durch das man in eine alternative Realität hinüberwechseln kann. Dort regnet es keineswegs so oft wie sonst auf Reah üblich, und es gibt sogar eine uralte Ruinenstadt, welche in mancher Beziehung bestimmten Ruinenfeldern auf der Erde ähnelt. Das Verblüffende an dieser anderen Ebene ist nun, daß Technik dort nicht funktioniert; allenfalls simple mechanische Vorrichtungen tun noch ihren Dienst. Unser Reporter bekommt das Angebot, hinüberzuwechseln und sich im dortigen Ableger der Forschungsstation umzusehen. Natürlich kommt es, wie es kommen muß: Das Tor wird instabil, während der Spieler sich der alternativen Reah befindet...


Wenn das mal kein Tempel ist...

Optisch ist das Game in mancher Beziehung mit „Riven" vergleichbar, bietet allerdings grundsätzlich Kamerafahrten von einer Render-Location zur nächsten. Die Programmierer versprechen über 100 verschiedene Rätsel, jede Menge Animationen sowie eine geheimnisvolle, atmosphärische Musik.


Ein architektonischer Alptraum!

Reah
Genre
„Myst"-Adventure
Hersteller
Project Two/L.K. Avalon
Erscheinen geplant:
April '98

Instant Fighter

ACM 1918

Mit den „Aerial Combat Manoeuvres" haben sich die Hersteller Gedanken über ein grundsätzliches Problem von Flugsimulationen gemacht: Viele Leute möchten zwar gern über den Wolken schweben, haben aber keine Lust, vorher eine Schwarte von Handbuch zu studieren – andererseits waren die bisherigen Arcade-Flieger eigentlich durch die Bank keine echten Überzeuger. Hier nun wartet auf den Spieler – so verspricht Project Two – eine „revolutionär neue Steuerungsmethode", die es ermöglichen soll, einfach ins Cockpit zu hüpfen und auf Anhieb die tollsten Missionen zu meistern. Das gesamte Spiel wird in 65 000 Farben und HiRes präsentiert, wobei die Gegend echte Luftaufnahmen zur Grundlage hat. Tja, und Multiplayer-Optionen sind wohl selbstverständlich...



Heute jagen wir Zeppeline...

ACM 1918
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Project Two/Aqua Pacific
Erscheinen geplant:
4. Quartal '98

...aber erst wird der Immelmann geübt!

PROJECT TWO TERACTIVE

Im Februar 1996 wurde Project Two gegründet – zur Firmenphilosophie gehörte von Anfang an, sich nicht auf das PC-Format zu beschränken, und so kommen die Spiele der Company insbesondere auch für die Playstation heraus. Nach einem eher mäßigen Einstand mit Spielen wie „Ark of Time" und „Sign of the Sun" konnte das in dieser Ausgabe getestete „Jazz Jack Rabbit 2" da schon viel eher überzeugen. Und die hier vorgestellten zukünftigen Titelvon Project Two klingen eigentlich durch die Bank weg recht vielversprechend – keine Frage, die Niederlande sind eben auf dem richtigen Weg!


Martin de Ronde, PR-Manager von Project Two

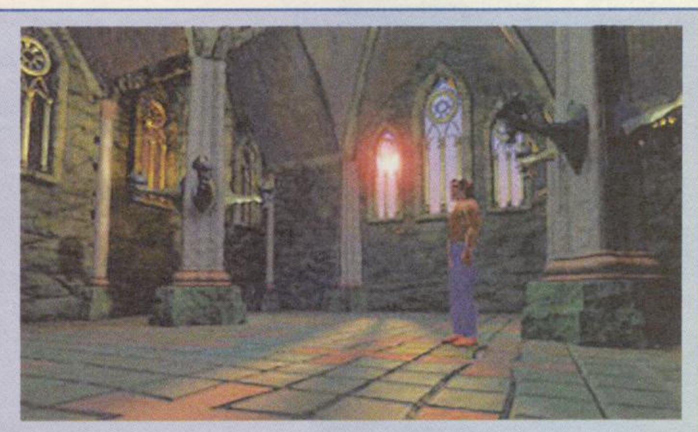
TWO INTERACTIVE

Mystery Adventure

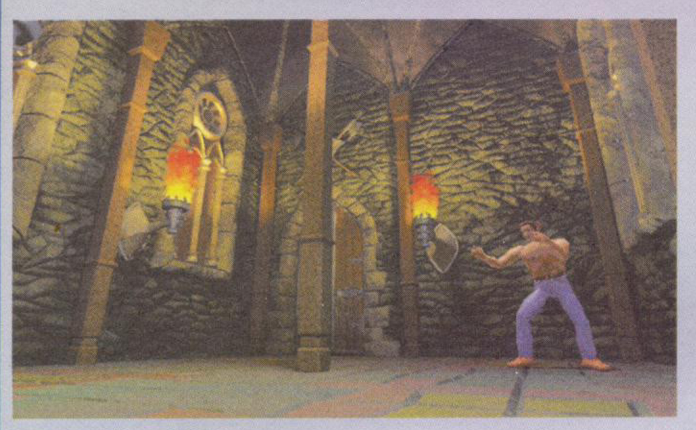
Tunguska

Düster, böse, gruselig: Im 11. Jahrhundert entdecken Ordensritter ein Artefakt, welches ihrer Ansicht nach göttlichen Ursprungs ist. Schnell entwickeln sich ein geheimer Orden und eine eindrucksvolle Festung um diesen Glauben herum – und es muß schon etwas an der Sache dran sein, denn das Artefakt beginnt, Menschenopfer zu fordern und treibt die Mönche an, seltsame Maschinen zu bauen. Schließlich erscheinen gräßliche Kreaturen auf der Bühne des Dramas, um die Kultisten zu vertreiben und fortan selbst das Objekt ihrer Anbetung zu bewachen. Den Rittern wird nun klar, daß sie sich da auf etwas eingelassen haben, das zu groß für sie ist, und beschließen die Vernichtung des Bösen. Nur kommen sie nicht mehr an das Artfeakt heran, und viele Ordensbrüder hauchen ihr Leben bei dem Versuch aus, die Verhältnisse und Zustände in der Festung zu erkunden. Bis schließlich der Spieler an der Reihe ist, um Informationen zu sammeln und eventuell das Schicksal seiner Vorgänger zu klären.

„Tunguska“ sorgte bereits in der frühen Version, die wir kürzlich zu sehen bekamen, für glasige, gierige Blicke: Denn die gerenderten Backgrounds und überhaupt das gesamte Interieur sehen einfach Klasse aus. Dazu kommt noch, daß das Spiel im Stile solcher Schocker wie „Resident Evil“ oder „Alone in the Dark“ mit wechselnden Kameraperspektiven präsentiert wird. *jn*



Strahlt da ein Hoffnungsschimmer durchs Fenster?



In unheiligen Hallen...

Tunguska
Genre
3D-Action-adventure
Hersteller
Project Two/Amber
Erscheinen geplant:
4. Quartal '98

Zauberei

Liath

Azeretus ist nicht der Name eines übelgelaunten Zauberers, aber weit daneben liegt eine solche Assoziation auch nicht, denn tatsächlich handelt es sich hier um eine Art Märchenwelt, welche immerhin von einer übelgelaunten Zauberin namens Adella drangsaliert wird. Genauer gesagt, sollte man sie aber wohl eher als Göttin betrachten, und da liegt des Pudels Kern begraben. Denn während Azeretus von allerlei Gelichter und Gewürme bewohnt wird, sind es ausgerechnet die Menschen, von denen Adella tief enttäuscht ist. Also beschließt sie, die Burschen bis auf ein einziges Pärchen samt und sonders dahinzuraffen – diese beiden sollen anschließend, man ahnt es schon, Stammeltern eines neuen und besseren Geschlechts werden. An dieser Stelle kommt Ihr in Gestalt des männlichen Auserwählten Criss ins Spiel. Mit der Zeit kriegt Ihr heraus, welches Schicksal Adella Euch zugedacht hat und kommt zu den Schluß, daß selbst eine Göttin sich etwas besserer Manieren befleißigen sollte. Criss geht also unter die Revolutionäre und macht sich auf, die Welt zu retten... Ein Spiel mit derartiger Story kann eigentlich nur ein Adventure sein, und genau das ist „Liath“. Im Stile der klassischen Abenteuer von Sierra oder Lucas Arts dirigiert man Criss durch wunderschöne Screens, wobei Bildhintergründe und Animationen des Helden gerendert sind. Natürlich kann Criss auch in die Tiefe des Monitors marschieren; zwischen die einzelnen Screens sollen kurze Videosequenzen geschaltet werden.

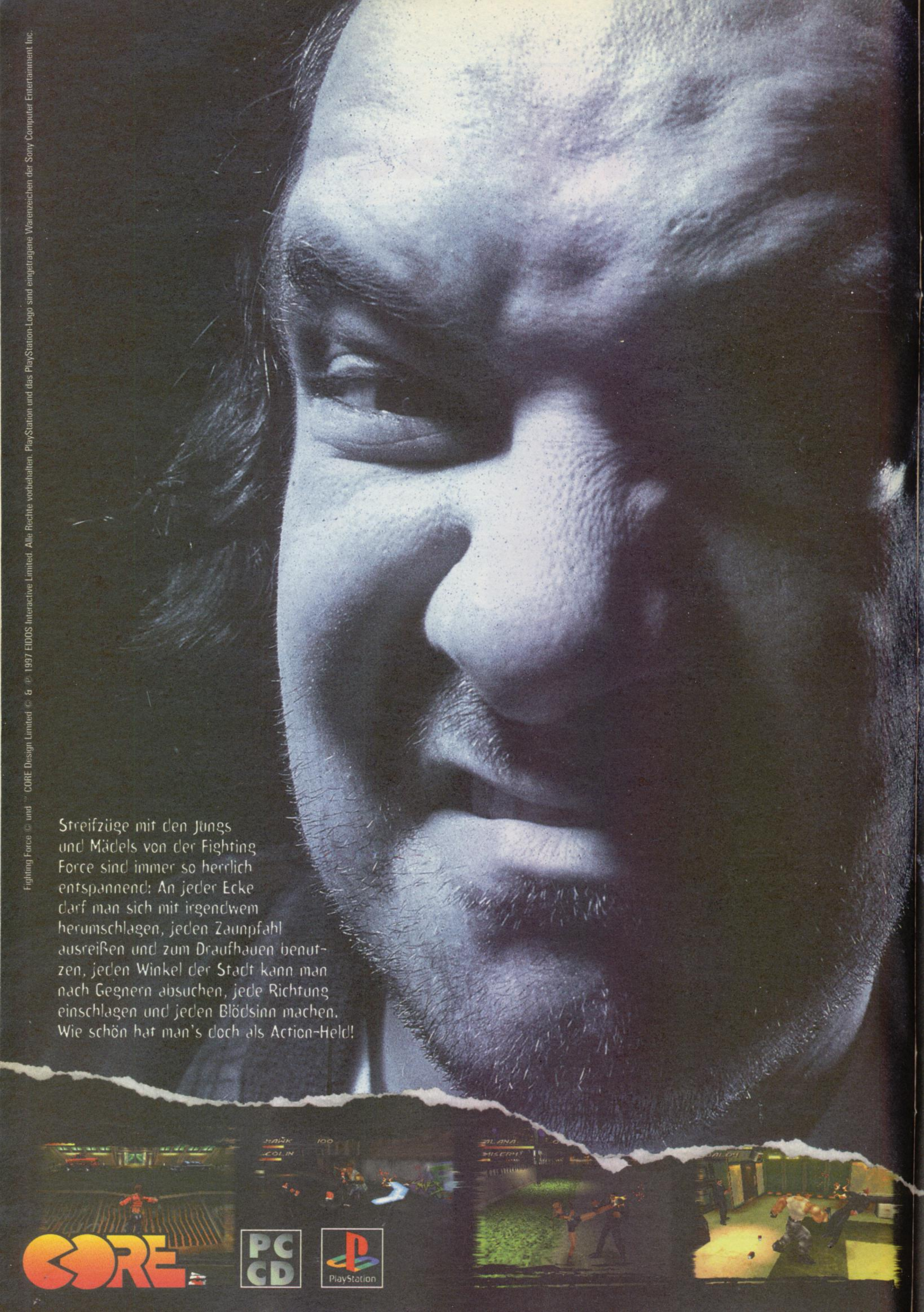


Durch dieses Tor oder lieber nicht?



Und wo ist jetzt Dornröschen?

Liath
Genre
Grafik-Adventure
Hersteller
Project Two/Amber
Erscheinen geplant:
4. Quartal '98


Fighting Force © und ™ CORE Design Limited © & ℗ 1997 EIDOS Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.
Streifzüge mit den Jungs und Mädels von der Fighting Force sind immer so herrlich entspannend: An jeder Ecke darf man sich mit irgendwem herumschlagen, jeden Zaunpfahl ausreißen und zum Draufhauen benutzen, jeden Winkel der Stadt kann man nach Gegnern absuchen, jede Richtung einschlagen und jeden Blödsinn machen. Wie schön hat man's doch als Action-Held!
CORE
PC CD
PlayStation

SPIELWARENMESSE NÜRNBERG

Vom 5. bis 11. Februar fand in Nürnberg die traditionsreiche Spielwarenmesse statt – wir waren vor Ort und spürten frischen Winden nach

Nun, um ehrlich zu sein, handelte es sich wohl eher um ein laues Lüftchen, das durch die mit Plastikautos, Barbiepuppen, Christbaumschmuck und Brettspielen gefüllten Korridore schwebte, aber unübersehbar war doch, daß elektronische Vergnügungen in den ehrwürdigen Hallen allmählich einen breiteren Raum einnehmen. Zwar waren die Videokonsolen gegenüber dem PC deutlich stärker repräsentiert, aber auch für unsereins gab es die eine oder andere interessante Sache zu vermelden.

Psygnosis

Noch im Frühjahr wollen uns die Briten mit einem Indy-Car-Game namens „Newman Haas Racing" beglücken, wobei Kenner wissen, daß es sich bei Newman um den Paul Newman handelt – neben seiner Hollywood-Karriere hat er offensichtlich noch Zeit und Geld für andere Hobbies. Im Sommer warten

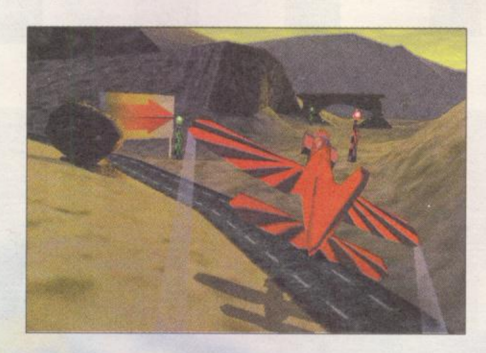


Der Wächter hat ausgeschlafen – Sentinel Returns

dann zwei weitere große Titel auf ihre Veröffentlichung, nämlich erstens „Freie Jagd!", eine Flugsim aus dem Zweiten Weltkrieg, die von General Simulations entwickelt wird. Boß dieser neuen Company ist Phil Allsopp, Mitbegründer und ehemaliger Co-Geschäftsführer von DID. Zweitens eine Überraschung für alle, die den 85er Sommerhit „Sentinel" noch kennen, denn der „Sentinel Returns" und bietet wiederum Actionstrategie in einem surrealen 3D-Universum.

Ubi Soft

Die Jungs aus Frankreich mausern sich: Einige sehr vielversprechende Titel im Gepäck (von denen wir manchen wie z.B.

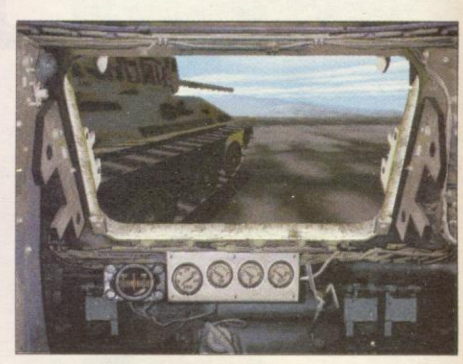


Luft kennt keine Verkehrsschilder – Plane Crazy

„Army Men", „Might & Magic VI" oder „Redline Racer" ohnehin schon unsere Aufmerksamkeit geschenkt haben), waren sie für uns der Aussteller des Tages. Ein besonders faszinierendes Teil, nämlich den Hüpfer „Tonic Trouble", stellen wir in diesem Heft noch gesondert vor. Bleiben hier nur die Verweise auf „Plane Crazy" (könnte man am ehesten als Autorennen für Flugzeuge bezeichnen), das zum Sommer hin erscheint, sowie auf „Hype – The Time Quest", worunter man sich einen 3D-Shooter mit mittelalterlich gewandeten Playmobil-Figuren vorzustellen hat. Der bizarre Aktionist soll die Herzen kleiner und großer Kinder im Herbst erobern.

Mindscape

Bei SSI köchelt derzeit eine optisch ausgesprochen interessante 3D-Simulation namens „Panzer Commander". Dort wird man einen originalgetreuen WWII-Tank steuern, entweder für die Achsenmächte oder die Alliierten. Wer in den Scenarien bzw. Kampagnen erfolgreich ist, bekommt sogar noch zusätzliche, computergesteuerte Fahrzeuge. Die Vorführung auf der Messe hat uns



Volles Rohr – Panzer Commander

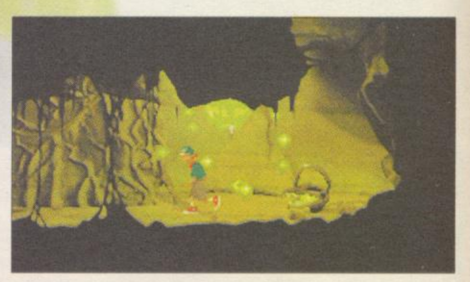
besonders durch die realistischen Animationen überzeugt, zumal verschiedene Innen- und Außenkameras für Abwechslung sorgen. Das Spiel soll im Sommer fertig sein, später im Jahr ist dann ein Nachfolger für den „Panzer General III D" in der Röhre. Das Game spielt in Asien und firmiert derzeit unter dem Titel „Peoples General".

Bomico

Für PC-Spieler war hauptsächlich eine Meldung interessant: „Heart of Darkness", ein langjähriges Mitglied der Gilde nie erschienener Titel, kommt nun doch. Wir applaudieren und drucken schon mal ein paar eindrucksvolle Screenshots zur Einstimmung.



Gehüpft wie geschwommen – Heart of Darkness



Ein dunkles Herz für helle Höhlen – Heart of Darkness

Die FASA-Story

INTERVIEW MIT MORT WEISMAN

Die amerikanische FASA Corporation gehört mit Titeln wie „BattleTech" oder „Shadowrun" zu den weltweit profiliertesten Produzenten von Brett- und (Pen & Paper-) Rollenspielen.

Auf der Spielwarenmesse sprachen wir am Stand von Fantasy Productions mit FASA-Geschäftsführer Mort Weisman

Power Play: Mort, wie wird man in deinem eher gesetzten Alter Boß einer Company, die doch hauptsächlich für ein jüngeres Publikum produziert?

Mort Weisman: Daran ist „BattleTech" schuld. Anno 1984 startete FASA mit diesem Strategiespiel-System und es war ein überwältigender Erfolg. So überwältigend, daß die Firma in keiner Weise darauf vorbereitet war und um ein Haar daran zugrundegegangen wäre. Ich hatte mein Leben lang als Publisher gearbeitet und kannte das Metier – daher kam mein Sohn Jordan, der zu den FASA-Gründern gehört, eines Tages auf mich zu und holte mich ins Geschäft.

PP: Wie alt ist FASA eigentlich genau?

MW: Das Unternehmen startete 1980 mit Supplements für „Traveller", hauptsächlich waren das Grundrisse von Raumschiffen, die die Spielmeister als Orientierungsmaterial verwenden konnten. Zwei Jahre später entwickelten sich Kontakte zu „Star Trek"; bis 1989 hatte FASA die Lizenz für das „Star Trek"-Rollenspiel, und noch heute stammen etliche Raumschiffdesigns (etwa für die romulanischen Kreuzer) von uns.

PP: Wie war das mit „BattleTech": Da soll es japanische Vorbilder gegeben haben?



MW: Jein. Die Bilder der Mechs stammten in der Tat ursprünglich von Macross, Konzept und Story waren aber eine reine FASA-Entwicklung. Übrigens hieß das Spiel zunächst „BattleDroid", das gab allerdings Ärger mit LucasArts wegen deren StarWars-Droiden.

PP: Was glaubst du, warum das System so erfolgreich wurde?

MW: Es war das erste Mal, daß ein Wargame mit Rollenspielelementen kombiniert wurde. Man konnte sich also viel mehr mit den Spielfiguren identifizieren. Zudem ist „BattleTech" wegen der Aufspaltung in verschiedene Sternenreiche, die sog. „Häuser", ausgesprochen vielfältig – jeder kann für das Imperium kämpfen, das ihm am sympathischsten ist. Und es ist natürlich ein schnelles Spiel, das Action und Fun bietet.

PP: Es gibt ja inhaltliche Zusammenhänge zwischen zwei anderen FASA-Spielen, nämlich „Shadowrun" und „Earthdawn". Ist auch eine Verknüpfung mit „BattleTech" geplant?

MW: Nein. Das von dir angesprochene Crossover drängte sich geradezu auf: Wir hatten zunächst „Shadowrun" entwickelt, das ein Science - Fantasy-Spiel ist – ein futuristisches Cyberpunk-Szenario als Hintergrund, mit der Existenz von Magie und von magischen Wesen als Kontrapunkt. Das Konzept basiert letzten Endes auf dem Maya-Kalender, der für die Zeit kurz nach der Jahrtausendwende die Rückkehr der Magie auf die Erde voraussagt. Dieser Kalender geht von zyklisch wiederkehrenden Epochen mit und ohne Zauberei aus; da lag es auf der Hand, mit „Earthdawn" ein echtes Fantasy-Rollenspiel zu entwerfen, das in einer weit zurückliegenden Ära angesiedelt ist, und in gewissem Ausmaß inhaltliche Verbindungen zu schaffen – man denke beispielsweise an die Großen Drachen. „BattleTech" hingegen steht für sich und hat weder mit dem einen noch mit dem anderen zu tun.

PP: Aber davon abgesehen interessiert ihr euch auch für elektronische Spiele?

MW: Sehr! Es begann damit, daß Jordan 1987 mit einem Freund zu mir kam und sagte: „Wir wollen Rollenspiele in Echtzeit machen!" Ich fragte ihn, was das um Himmels willen sein solle. Es stellte sich heraus, daß er an einen dieser ernsthaften Marine-Simulatoren gedacht hatte, mit dem man per Schiff in jeden Hafen der Welt einlaufen konnte. Und so etwas, meinte er, müsse doch auch mit „BattleTech"-Hintergrund möglich sein. Also investierten wir in die Technologie – satte drei Millionen Dollar – doch am Ende stand 1990 die Eröffnung des „BattleTech"-Centers in Chicago. Dort konnten acht Personen gleichzeitig mit zusammengeschalteten Simulatoren spielen, also multiplayermäßig gegen- oder miteinander. Bis heute eine echte Goldgrube...

PP: Und wie sieht es mit Computer-Umsetzungen aus?

MW: Nun, Activision hatte ja die „Mechwarrior"-Spiele als Lizenz von uns – 1995, als sie auslief, beschlossen wir, in dieser Hinsicht selbständig zu werden und gründeten FASA Interactive. Deren erstes Produkt wird „Mech Commander" sein, bei dem wir vertriebsmäßig mit Microprose zusammenarbeiten. „Mechwarrior 3" wird folgen, Ende 1999 „Mechwarrior 4". Für Anfang nächsten Jahres ist der „Shadowrun"-Titel „Assassin" geplant, eine nicht zuletzt optisch tolle Geschichte. Es gibt eine sehr attraktive Dame in der Hauptrolle, die gegen Bezahlung unangenehme Jobs erledigt. Last but not least ist ein Fantasy-Game mit der „Mech Commander"-Engine in Arbeit, bei dem Jordan für das Spieldesign verantwortlich ist.

PP: Gibt es ansonsten noch Neuigkeiten?

MW: Ja, Ende des Jahres wird bei uns ein neues Pen & Paper-System erscheinen, bei dem wir eng mit FanPro in Deutschland zusammenarbeiten. Das wird inhaltlich eine interessante Sache, mal etwas ganz anderes.

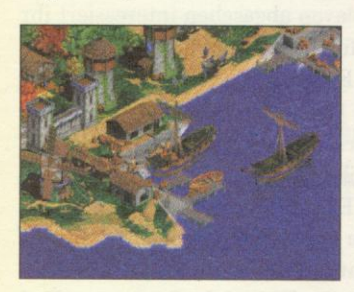
PP: So? Worum geht es denn da?

MW: (grinst) Frag mich das später noch mal, ist im Augenblick ein bißchen früh... *jn*

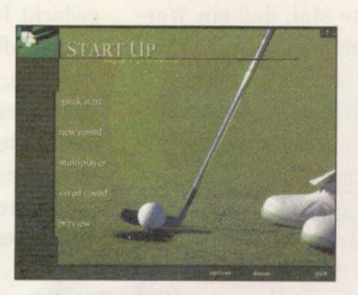
Das Imperium schlägt zurück

Neues aus Redmond

Microsoft hielt kürzlich die große Pressekonferenz zum Thema „Veröffentlichungsplan 1998“ ab. Vorgestellt wurden folgende Spiele:



Age Of Empires II, der Nachfolger des eben erst erschienenen Steinzeit-Strategicals, soll an die Geschichte des Vorgängers anknüpfen und den Spieler vom frühen Mittelalter an den Beginn der Neuzeit führen, also von den Ausläufern der Antike bis zur Entwicklung des Schießpulvers. Zusätzliche Befehle, neue Kulturen, andere Wege zum Sieg sollen das Spielgeschehen bereichern. Die ersten gezeichneten Bilder erinnern an „Die Siedler“, vor Weihnachten ist nicht mit dem Erscheinen zu rechnen. Für den deutschen Markt weniger interessant dürfte **Baseball 3D** sein, das den Spielern das häusliche Baseballspielen in Farbe und 3D ermöglichen soll. Die gesamte US-Liga mit authentischen Vereinen wird vertreten sein. Freunde des gepflegten Grüns erwartet auch dieses Jahr eine Version des ruhigsten Rasensports, die **Golf 1998 Edition** enthält 63 reale



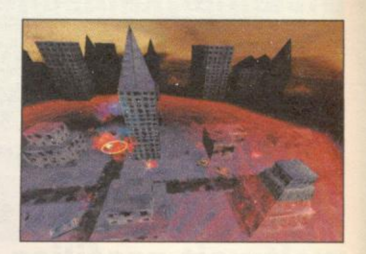
Kurse, wechselnde Wetterbedingungen und eine gegenüber dem Vorgänger verbesserte Grafikengine. **Motocross Madness** beschäftigt sich mit Motorad-Stunts und Cross-Racing, oder Attraktionen wie „geparkte Wa-



genreihen überspringen“. Evil Knievel läßt grüßen, oder? **Spitfire** ist der Name eines Weltkrieg-Zwei-Ballerspiels, das Euch unter immerhin acht verschiedenen Flugzeugmodellen und zwei Luftschlachten über verschiedenen Städten wählen läßt. Auch das beliebte **Monster Truck Madness** erhält eine Fortsetzung. Zu den zehn PS-starken Gefährten aus dem ersten Teil kommen ebensoviele neue dazu, die allesamt zu Schrott gefahren werden können. Außer den bekannten Strecken werden weitere zehn neue zur Verfügung stehen, so daß die Fortsetzung eher den Charakter einer Upgrade-CD



hat, wenn auch mit verbesserter Grafik. **Urban Assault** fällt in das neue Sub-Genre Action-Strategie, also eine Verbindung von Flug&Panzersimulation mit Strategieelementen. Ihr kommandiert dabei eine Gruppe von Fahrzeugen und sitzt selbst hinter dem Steuer eines von 15 ver-



schiedenen Typen. Fünf Gegner, von den Preußen bis zu fremdartigen Aliens, sind vorgesehen; alles im Weg stehende darf zerstört werden. **Outwars** verläßt nun endgültig die familienfreundlichen Pfade. In diesem Platoon-Shooter metzelt Ihr, unterstützt von einer Gruppe künstlicher Kameraden, Horden von insektoiden Aliens nieder.



Auch eine Klassikersammlung ist in Arbeit – **Revenge Of Arcade**, die frühe Computerspiele zusammenfaßt. Auch die Internetpräsenz des Softwaregiganten wird verstärkt werden. **Fighter Ace** soll eine Konkurrenz für Air Warrior



und Warbirds werden. **Ultra Corps** entspricht der rundenbasierten Galaxiseroberung Master Of Orion – ist das online sinnvoll? *fe*

Asteroiden-Strategie

Malkari

Man stelle sich ein Doppelstern-System vor, in dem buchstäblich Hunderte von Asteroiden auf teilweise chaotischen Bahnen ihrer Wege ziehen. Einige dieser Miniwelten sind bewohnt von Überlebenden einer großen Katastrophe, die die ursprünglichen Planeten zerriß. Tja, und schon hat man das grundlegende Szenario des neuen rundenbasierten Eroberungs- und Aufbauspiels von Interactive Magic. In manchen Punkten (etwa das sehr variable Raumschiffdesign oder die Bewegungsroutinen im 3D-Raum) erinnert das Spiel stark an „Ascendancy“, anderes wie zum Beispiel die treibenden Kleinwelten gemahnt an „Fragile Allegiance“, während die geradezu kosmische Komplexität und der starke Fokus auf Multiplayer-Möglichkeiten sich wohl am ehesten mit „Stars!“ vergleichen lassen. Im nächsten Heft werden wir Euch diesen sehr vielversprechenden Titel etwas ausführlicher vorstellen. jn



Erste Screenshots des kommenden Strategie-Hammers

Malkari
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinen geplant:
Sommer '98

ULTIMA
Tagebuch eines

Es geht voran. Die Gilde wächst und die Zusammenarbeit trägt neue Früchte...

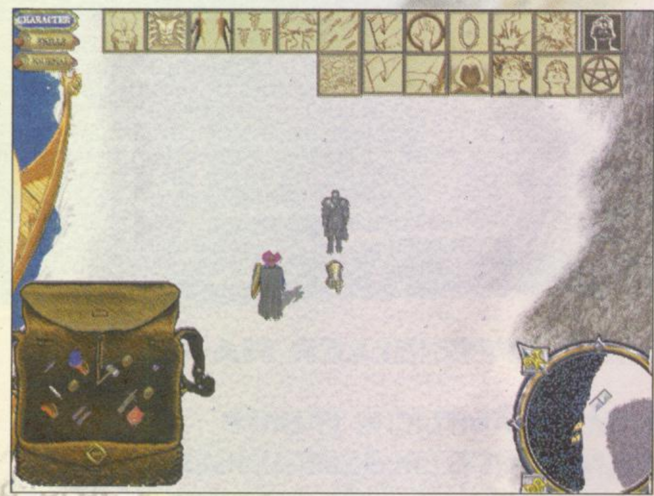


Sofort nach dem die Gildensteine verfügbar waren, machten wir uns auf und fanden ein lauschiges Plätzchen dafür



Auf der Eisinsel fanden wir keine freie Stelle mehr

Den Angriff hatte ich nur mit Mühe überlebt. Mein Wissen über den Wald half mir, einen schnellen Fluchtweg zu finden, während meine Verfolger durch das Unterholz stolperten. Den ganzen Weg nach Yew legte ich rennend zurück. So gern ich selbst nach diesem Erlebnis wieder in einen Dungeon gezogen wäre, verlangten andere Dinge meine Aufmerksamkeit. Die Gilde war bereits vor einiger Zeit geboren worden und die Anzahl der Mitglieder erforderte nun planvolles Vorgehen. Wir hatten ein Treffen auf Occlo vereinbart. Die Insel war ruhig und bot den richtigen Platz, um sich regelmäßig zu zusammenzufinden. Mit einem Schiff gelängte ich dorthin. Wir waren uns schnell einig, was alles getan werden mußte. So mußten Häuser her und gerade die Schwächeren von uns müssen trainiert werden. Geld spielte eine große Rolle. Wir suchten Freiwillige, die regelmäßig arbeiteten. Auch schickten wir erfahrende Kämpfer mit Neulingen in die Wildnis. Die Ideen zeigten Wirkung und es lief alles sehr gut. Schon bald sandten wir Gruppen aus, die regelmäßig Dungeons besuchten. Anfangs gab es keine größeren Probleme. Auch wenn gelegentlich Todesfälle zu beklagen waren, hielten sich die Verluste in Grenzen. Doch jede gute Zeit endet einmal.



Erst vor Ort erfuhren wir, daß das Eiland ein mehr als beliebtes Ziel von Pks ist

Drachenschicksal

Der Dungeon Destard war bekannt als Drachenhort. Das plötzlich aggressive Auftreten dieser uralten Kreaturen den Menschen gegenüber zwang mehrere Räuberbanden, sich ein neues Gebiet zu suchen. Nun wurden die anderen Verliese regelmäßig verstärkt von diesem Gesindel heimgesucht. Besonders gemein gingen viele vor, indem sie sich so lange versteckt hielten, bis eine Gruppe ahnungsloser Abenteurer durch den Kampf mit Monstern geschwächt waren. Unsere Mitglieder beklagten die Anzahl der Angriffe. Die Verluste mehrten sich und die einst so ergiebige



Kurz vor der Abreise

ONLINE Abenteurers



Bitte lächeln. Zufriedenheit erfüllte uns nach dem Setzen des Gildensteines.

Der Dungeon nördlich von Britain eignet sich hervorragend, um mit Neulingen zu trainieren



Zusammenhalt ist wichtig

Einnahmequelle geriet in Gefahr. Dennoch wollten und konnten wir diese Unternehmungen nicht unterlassen. Wann immer es möglich war, sandten wir größere Gruppen aus. Die Magie gewann mehr und mehr an Bedeutung. Auch die hohe Kunst im Umgang mit Bögen oder Armbrüsten lernten viele zu schätzen. Im Nahkampf war es schwierig, nahezu unmöglich, eine reelle Chance gegen diese Diener des Bösen zu haben. Durch die veränderten Umstände mußten wir über die Verteilung des Geldes nachdenken. Bisher hatten wir den größten Teil der Einnahmen in die Ausbildung unserer Neulinge gesteckt. Wollten wir jedoch irgendwann Häuser oder sogar eine Burg unser eigen nennen, mußten wir etwas ändern. Lang währte die Diskussion und schließlich konnten wir uns zu einer Lösung durchringen. Nun zweigten wir mehr für den geplanten Häuserbau ab, verstärkten aber auch unsere Bemühungen, auf konventionelle Weise Geld zu verdienen.



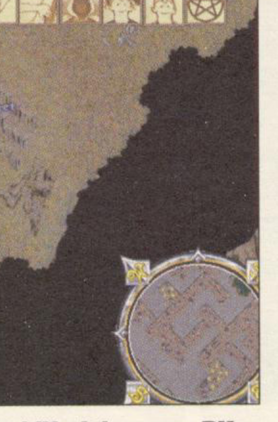
Kopfloses Handeln führt zu nichts

Kostenexplosionen

Die Nachricht traf uns wie ein Schlag. Die Preise für Häuser und Burgen hatten sich nahezu verdoppelt. Unser Plan, an mehreren Stellen Britannias schützende Stätte zu errichten, scheiterte nun an den veränderten Umständen. Die Mehrheit entschied sich für eine große Burg. Noch hatten wir nicht die benötigte Summe zusammen. Auch war vorher noch vieles zu klären. Die Position mußte ermittelt werden. Anfangs sollte der Ort gewisse Kriterien erfüllen. Nachher spielten diese keine Bedeutung mehr. Mehrere Gruppen wurden ausgesandt. Bereits nach kurzer Zeit entdeckten wir ein sehr großes Problem. Es hatte einen wahren Bauboom gegeben. Jede freie Fläche war bereits vollständig bebaut worden. Selbst



Der Zugang zum 1. Level



Der Spruch Magic Reflection ist hilfreich gegen PKs



Was wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht wußten: Ein Rudel Skorpione war auf dem Weg zu uns

Riesenschlangen sind zäh

wenn sich ein Plätzchen bot, war es wirklich nur eines. Je länger die Suche dauerte, desto mehr Negativnachrichten erreichten uns. Egal, wo im Lande wir auch waren, überall bot sich das gleiche Bild. Das Festland war fast vollständig erforscht und katalogisiert und es zeichnete sich ab, daß unser Vorhaben nicht von Erfolg gekrönt sein würde. Eiligst sandten wir Schiffe zu den Inseln aus. Weitere Gruppen sollten abermals das bereits erkundete Gebiet erneut untersuchen. Bis auf wenige Stellen war uns das Festland nun bekannt. Lediglich in den äußersten Regionen waren wir noch nicht gewesen. Im Norden sahen wir uns gezwungen, mehrmals vor einer Mörderbande zu flüchten. Die Wildnis offenbarte sich als die Heimstatt für die Gesetzlosen. Wir fürchteten mehr dieses Ungeziefer als andere Gefahren. Monster, die unsere Wege kreuzten, ließen wir achtlos zurück. Zu groß war die Gefahr, entdeckt zu werden, und ständige Bewegung war das Gebot der Stunde. Die Meldungen von den Inseln waren ernüchternd. Es schien nirgends einen geeigneten Platz mehr zu geben. Zu diesem Zeitpunkt fehlten uns noch Teile des hohen Nordens. Wir konzentrierten uns nun darauf, während bereits wieder in der ganzen Gilde über Alternativen diskutiert wurde.



Die Vorhut des Rudels trifft ein. Zum Glück keine PKs.

Gildensteine

Durch ein freudiges Ereignis wurden wir alle von unseren Problemen abgelenkt. Die von Lord British lange versprochenen Gildensteine waren nun endlich verfügbar. Natürlich wollten auch wir unsere Gilde sofort das notwenige, offizielle Kleid verpassen. Wir sprachen nicht lange darüber und entschieden uns für ein kleines Ein-Zimmer-Haus als Refugium für den Stein, der dort stehen sollte. Weitere Voraussetzung für den Ort, sollte die leichte Erreichbarkeit sein. Wir entschlossen uns für Moonglow, da diese Insel auch per Moongate zu erreichen war. Ich wurde ausgesandt, eine Bauurkunde für Haus und Stein zu erwerben. Wir trafen uns am verabredeten Ort und setzen einen weiteren Grundstein unserer Gemeinschaft. Dennoch plagte uns das Platzproblem für die Burg. Unsere Mitglieder sollten einen sicheren Zufluchtsort bekommen. Bereits seit drei Tagen durchstreiften wir das Land und hatten noch immer nichts gefunden. Am vierten Tage stieß eine Gruppe nahe dem Dungeon Wrong auf einen größeren Trupp. Zu spät bemerkten sie, daß es sich um Mörder und Wegelagerer handelte...

Sir Elric

Auf dem Weg zurück. Spinnen versperren uns den Weg.



Castle Hunt

Diesmal möchte ich Euch zeigen, wo wir überall gesucht haben. Jetzt da Ihr diese Karte seht, könnt Ihr sicher sein, daß wir bereits weitere große Landstriche erkundet haben.

Die einzelnen Linien gelten für die Wege der Gruppen:



Shrine of Compassion
Shrine of Justice
Dungeon Wrong
Minoc
Dungeon Deceit
Shrine of Honesty
Shrine of Sacrifice
Yew
Vesper
Nujel'm
Cove
Dungeon Despise
Mines of Conventus
Moonglow
Dungeon Shame
BRITAIN
Buccaneer's Den
Magnicia
Skara Brae
Trinsic
Shrine of Spirituality
Dungeon Doom
Ocllo
Dungeon Destard
Serpent's Hold
Shrine of Humility
Shrine of Honour
Jhelom
Shrine of Valor
Dungeon Hythloth



Online Dien Jahres!



Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Weil...

Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen!



Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!



Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!

Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

MIGHT & M

The Mandate

Spannung in der Redaktion: Ubi-Soft präsentierte eine erste spielbare Version des neuen Gassenfegers von New World Computing

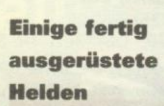


In dieser Kampfszene kommt ein Feuerball zum Einsatz





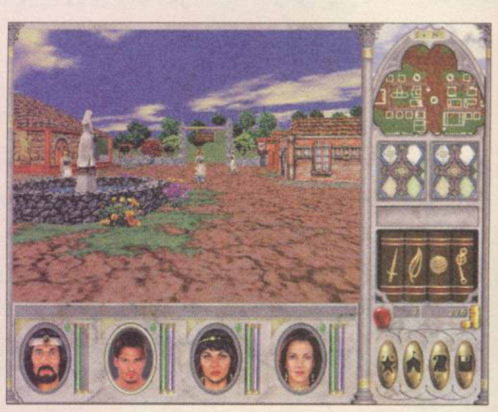




Einige fertig ausgerüstete Helden

Leider wurde sie von den auf Vorsicht bedachten Jungs gleich anschließend wieder von der Festplatte gelöscht, was mir schier das Herz aus dem Leibe riß. Hach, es sind schon wirklich zwei verschiedene Dinge, ob man nur Screenshots und Presse-Infos zur Verfügung hat, oder ein Spiel wie dieses, wirklich laufen sieht! Jedenfalls, Leute, sage ich Euch eines schon mal vorweg: Dieser Titel wird ganz groß! Wer immer auch nur entfernt etwas mit Rollenspielen am Hut hat, der kommt um „Might & Magic VI" nicht herum!

Doch der Reihe nach: Zuerst wässerten uns die Ubi-Softler mit einem genialen Trailer die Münder, welcher dummerweise zu spät kam, um noch seinen Weg auf die aktuelle CD zu finden. Anschließend packte Scott McDaniel, PR-Boß von NWC, seinen geheimen Giftkoffer aus und zeigte uns das Spiel live. Hintergrund und Story wollen wir hier mal außen vor lassen, schließlich haben wir uns darüber schon im letzten Heft verbreitet. Davon also abgesehen, fiel uns zuerst die tolle Optik mit ihren flüssigen Animationen auf – trotz HiRes und HiColour! Natürlich benötigt man dafür die entsprechende Hardware, aber selbst auf langsameren Rechnern war der Eindruck überwältigend, wenn hier auch ein kleiner Trick Anwendung findet. Das eigentlich uneingeschränkte Rundum-3D wird dabei nämlich auf ein 16-Richtungen-System reduziert. Derzeit grübelt man sogar über eine 8-Richtungen-Option nach, um auf allen derzeit vorhandenen Systemen die optimale Performance bieten zu können. Spielerisch wird es, wie von M&M gewohnt, neben etlichen Haupt-Jobs nachgerade unzählige Neben-Questen geben – sollten sie Anforderungen stellen, denen die vier Partymitglieder nicht gewachsen sind (z.B. weil entsprechende Skills nicht entwickelt wurden), können die Helden bis zu zwei entsprechend begabte Söldner anheuern. Apropos Skills: Die Charaktergenerierung kennt diesmal keine unterschiedlichen Rassen, sondern nur Menschen. Für die nötige Vielfalt wird durch ein frei manipulierbares System von Eigenschaften und Fähigkeiten gesorgt. Sobald die Helden einen Level aufsteigen, gibt es dabei Punkte zu verteilen. Sehr überzeugend fanden wir die Möglichkeit, per

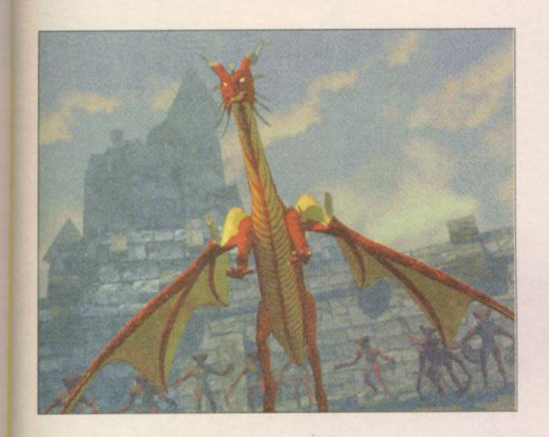


Die Stadt, in der alles beginnt, mit kompletter Screenmaske



AGIC VI

of Heaven



Mit tieffliegenden Drachen ist nicht zu spaßen

Knopfdruck vom Echtzeit-Modus in ein rundenbasiertes System zu wechseln; vor allem im Kampf mit vielen Gegnern gleichzeitig hat das deutliche Vorteile. Sehr interessant auch die Magie, die keine materiellen Komponenten mehr kennt. Anders gesagt, man benötigt keine Glitzersteine mehr, um zu zaubern. Andererseits wurde der Hokuspokus natürlich an die neuen 3D-Möglichkeiten angepaßt – so kann man zum Beispiel böse Feinde am anderen Flußufer ganz gemütlich mit einem Meteorregen niedermetzeln, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen.

Von diesen bösen Feinden gibt es natürlich Unmengen; ihnen allen gemein ist, daß sie toll aussehen und in je drei Versionen (eine größer und gemeiner als die andere) vorkommen. Eine kleine Auswahl der wichtigsten Widersacher zeigt unser Kasten. New World Computing verspricht eine Spielewelt, die zehnmal größer als die jedes anderen bisher veröffentlichten Rollenspiels sein soll – und nach dieser Vorstellung bin ich geneigt, das zu glauben, wenngleich die Elder-Scrolls-Serie von Bethesda vielleicht noch gigantomanischer ist. Jedenfalls macht die weitläufige Gegend, die uns vorgeführt wurde, auf der Gesamtkarte nur einen winzigen Zipfel des kompletten Terrains aus!

Was mir besonders gefallen hat, ist die allgegenwärtige Liebe zum Detail, die z.B. beim Fliegen zum Ausdruck kommt. Hebt sich ein Charakter etwa per Levitationsspell in die Höhe, gewinnt er einen wunderbaren Ausblick auf seine nähere Umgebung. Dabei wird auch besonders deutlich, daß die Outdoors-Grafikengine ohne den sonst üblichen Nebel auskommt: Man sieht die Objekte schon in großer Entfernung, allerdings gewinnen sie beim Näherkommen erheblich an Detailtiefe. Oder nehmen wir als weiteres Beispiel die Waffen, von denen kaum eine wie die andere aussieht – unser schöner Drei-Zack verdeutlicht das u.a. besser als tausend Worte. So, und weil das Spiel demnächst schon erscheinen soll, muß ich jetzt zu Ralf. Irgendwo hat der doch die Urlaubsanträge versteckt... *jn*



Der schaut aber grimmiger als Oma Eusebia!



Beim Waffenhändler



Hoppala!

MONSTER IM SCHAUKASTEN

Das Earth Elemental kann Rüstungen mit bloßen Schlägen zerbrechen und ist gegenüber normalem, physischen Schaden fast unempfindlich.

Die vielköpfige Hydra gehört nicht gerade zu den Schnellsten – aber wehe dem, der sich lange genug im Bereich ihrer zuschlagenden Köpfe aufhält...



Über den Devil Captain ist wenig bekannt – außer, daß man am besten das Weite sucht, wenn man ihm begegnet.



Auch Riesenspinnen gehören zum gewohnten Repertoire – und töten meist eher durch Gift als durch direkten Schaden.

Oddworld: ABE'S EXODDUS

Noch dieses Jahr bestreitet Abe sein zweites Abenteuer



Abe auf dem spirituellen Trip?

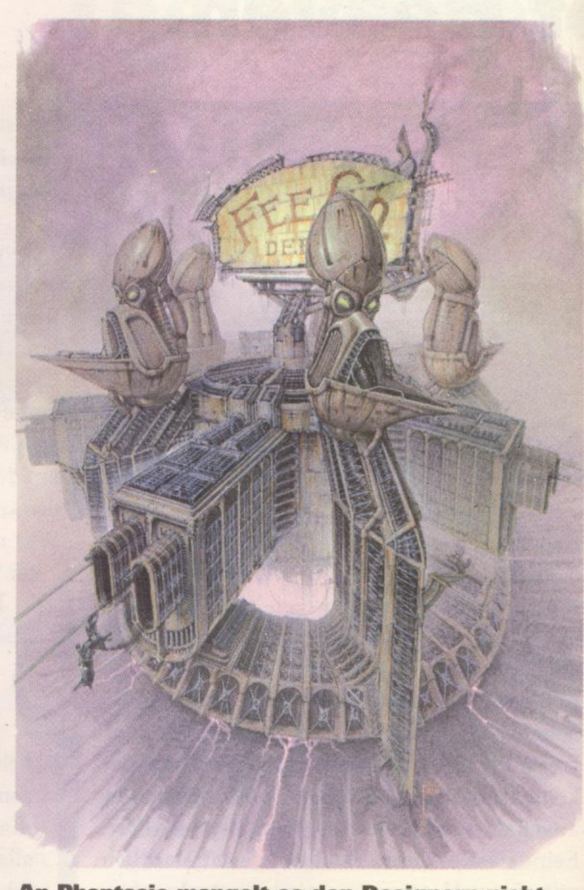
Oddworld: Abe's Exoddus
Genre:
Action-Adventure
Hersteller:
Oddworld Inhabitants/GT
Erscheinen geplant:
Oktober '98



Da der reguläre zweite Teil („Oddworld: Munch's Oddysee") der Oddworld-Quintologie definitiv nicht vor Ende 1999 veröffentlicht wird, und PC- sowie Konsolenbesitzer gleichermaßen den schmächtigen Mudoken namens Abe in ihr Herz geschlossen haben, erbarmten sich die Programmierer bei Oddworld Inhabitants und basteln derzeit an einem weiteren Abe-Titel. Das in diesem Jahr erscheinende „Oddworld: Abe's Exoddus" wird dabei an die Geschehnisse des Vorgängers anknüpfen. Der Protagonist mußte in „Abe's Oddysee" ja seine Artgenossen, die ihr Dasein als Sklaven in der Fleischfabrik Rapture Farms fristen, befreien. Durch sein Handeln bricht allerdings der Betrieb in der Anlage zusammen, was einen Mangel an der Hauptzutat für das SoulStorm Brew, dem erfolgreichsten Produkt der fiesen Glukkons, zur Folge hat. Die skrupellosen Geschäftemacher besorgen sich jedoch schnell Ersatz: Der wichtigste Rohstoff für das SoulStorm Brew sind Knochen, also plündern sie kurzerhand die Grabstätten der Mudokens. Obendrein sind Tränen von Abe's Kollegen erforderlich, um das Gebräu mit dem besonderen Aroma zu versehen. Folglich müssen die versklavten Mudokens weinen, was das Zeug hält. Natürlich wird nun der tapfere Abe abermals versuchen, sein Volk zu retten.

Für dieses Abenteuer werden die Entwickler Abe neben einem erweiterten Sprachschatz und einer mächtigeren Chant-Fähigkeit (mit der sich mehr Geschöpfe beeinflussen lassen) zusätzliche Eigenschaften verleihen. So wird er seine Furze steuern, um damit beispielsweise Hindernisse aus dem Weg zu räumen, Maschinen fahren, heilen und sich in ein furchterregendes Wesen, den Shrykull, verwandeln können.

Zu den bereits aus „Oddworld: Abe's Oddysee" bekannten Widersachern sollen noch einige andere Kreaturen (Fleeches, Mudombies, Greeters, Sloggies etc.) Abe das Leben erschweren, während er Örtlichkeiten wie gespenstische Grüfte, Baracken der Sligs oder die SoulStream-Brauerei unsicher machen wird. Abe's Artgenossen werden zudem Gefühle besitzen. Abhängig vom Spielgeschehen können Mudokens demnach ängstlich, boshaft, depressiv oder auch glücklich sein, was die Aufgabe unseres Helden sicherlich nicht vereinfachen wird. Im Hinblick auf Abe's erstes Abenteuer lassen diese Features auf einen vielversprechenden Aufenthalt auf Oddworld hoffen. Zumindest scheint damit die Wartezeit angemessen verkürzt zu werden, bis Oddworld Inhabitants ein weiteres Kapitel der Quintologie vor dem Jahrtausendwechsel aufschlägt. *cis*



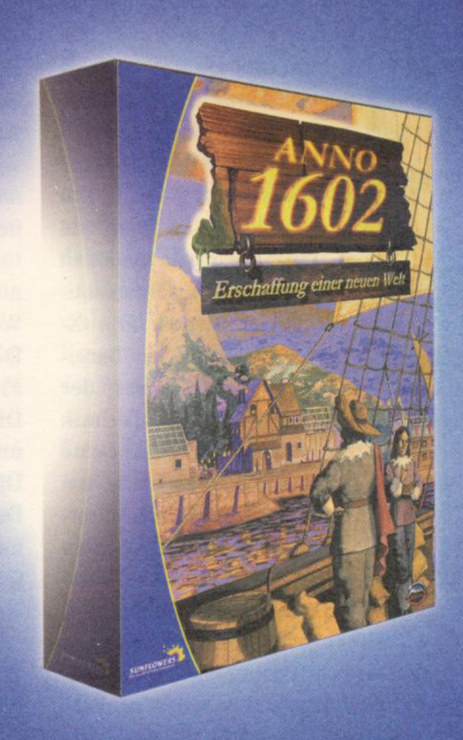
An Phantasie mangelt es den Designern nicht



Hierfür stand wohl ein Mammut Pate

DER TAG IST NAH'...

...an dem Du Deine neue Welt erschaffst!





X-COM: INT

Krieg der Welten:

Lange war es ruhig im Universum. Die Bedrohung galt als beseitigt. Nun kommt der Gegenschlag...



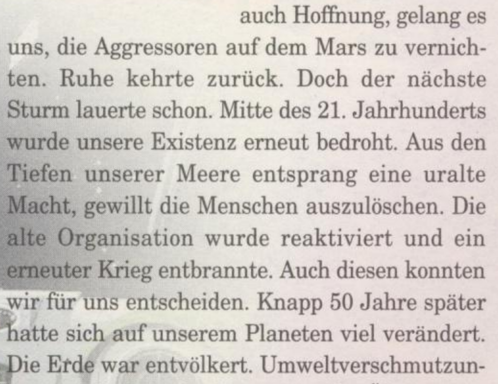
Der Taktikteil mußte heftigen Raumschlachten weichen

Ende des 20. Jahrhunderts mußten wir uns das erste Mal unserer Haut erwehren. Die UFO-Sichtungen mehrten sich und Unruhe machte sich unter der Bevölkerung breit. Die damals existierende UNO reagierte besonnen und rief eine Organisation ins Leben: Die X-COM. Aus allen Bereichen des Militärs, der Forschung und Technik wurden die besten Leute zusammengerufen, um das Phänomen zu untersuchen und am Ende zu beseitigen. Nach Monaten voller Angst, aber auch Hoffnung, gelang es uns, die Aggressoren auf dem Mars zu vernichten. Ruhe kehrte zurück. Doch der nächste Sturm lauerte schon. Mitte des 21. Jahrhunderts wurde unsere Existenz erneut bedroht. Aus den Tiefen unserer Meere entsprang eine uralte Macht, gewillt die Menschen auszulöschen. Die alte Organisation wurde reaktiviert und ein erneuter Krieg entbrannte. Auch diesen konnten wir für uns entscheiden. Knapp 50 Jahre später hatte sich auf unserem Planeten viel verändert. Die Erde war entvölkert. Umweltverschmutzungen und die beinahe Zerstörung des Ökosystems hatte viele dazu bewegt, den Planeten auf der Suche nach einer neuen Heimat zu verlassen. Aus den Trümmern der alten Welt war eine riesige Stadt entstanden: Megaprime. Obwohl es noch eine Regierung gab, herrschten die Konzerne und bestimmten den Weg. Die alte Organisation war nur noch historisch interessant und niemand glaubte an eine neuerliche Bedrohung. Wir hatten unrecht. Plötzlich auftauchende Dimensionstore entließen abermals fremde Flugobjekte. Der Schrecken begann von neuem. Die X-COM wurde aus der Versenkung geholt und mußte den Kampf erneut aufnehmen. Die Zukunft:

Der letzte große Alienkrieg ist lange her. Wir haben den Weltraum besiedelt. Die Angst auch fremde Intelligenzen zu treffen, war bisher unbe-



Informationen sind (überlebens)wichtig





Der richtige Jäger zur richtigen Zeit



ERCEPTOR

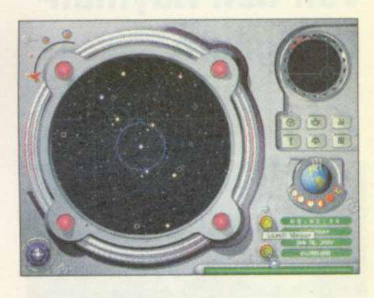
Vierter Akt



Die Basis muß aufgerüstest werden



Gib den Aliens keine Chance

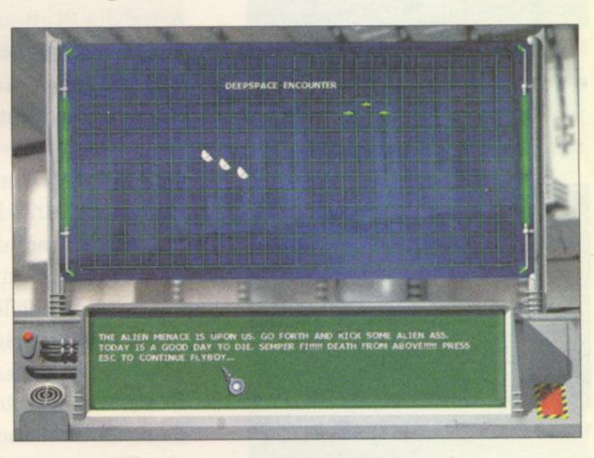


Alles im Überblick

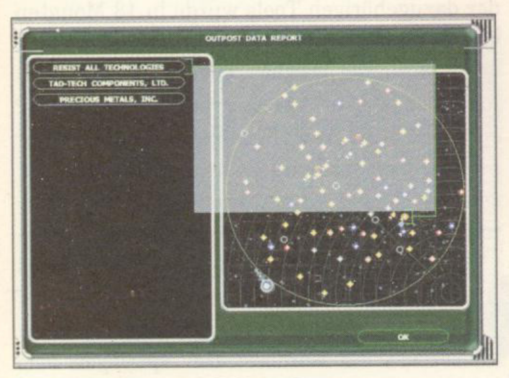
gründet. Wir scheinen allein zu sein. Dennoch haben wir aus der Vergangenheit gelernt. Ein Gebiet mit rohstoffreichen Asteroiden und Planetoiden wurde von uns entdeckt. Die Konzerne wollen nicht wieder ein Risiko eingehen. Noch vor der dem ersten Kontakt sind wir diesmal bereit und warten auf den Feind.

In dem nun vierten Teil der erfolgreichen X-COM Serie geht es oberflächlich betrachtet noch immer nach dem selben Schema zu. Basen werden gebaut, außerirdische Artefakte für neue Technologien erforscht, und bei den Konzernen wird um die nötige finanzielle Unterstützung gebuhlt. Doch zeichnet sich eine einschneidende Veränderung ab. Den rundenbasierten Taktikteil wird es nicht mehr geben. Statt dessen werdet Ihr Wing Commander like durch das All rasen und in harten Dogfights die UFOs selbst zum Stoppen bringen. Dabei entscheidet Ihr, welches Schiff zum Einsatz mit welcher Bewaffnung kommt. Wahlweise ist es Euch gestattet, weitere Jäger mitzunehmen. Selten sind die Außerirdischen allein unterwegs, selbst Aufklärer werden in der Regel von einer Eskorte begleitet. Nach erfolgreicher Zerstörung der Gegner werden wie in alten Zeiten die Wrackteile geborgen und auf die heimische Basis gebracht. Dort beginnt dann der Forschungspart, schließlich steht Ihr abermals vor so entscheidenden Fragen, wie der Position der feindlichen Basis. Fans der Serie werden alte Freunde (Feinde) treffen. So sind die Insektoiden wie auch die Schnitter wieder dabei. Schnell wird Euch klar, daß es sich um eine Art Racheakt für die gefallenden Kameraden handelt.

Um das benötigte Kapital zu bekommen, werdet Ihr diesmal die Minenstationen der Konzerne und andere Anlagen beschützen dürfen. Dabei gilt wie eh und je, seid Ihr erfolgreich, ist die zukünftige Finanzierung des Projektes gesichert. Grafisch machte schon die Vorabversion etwas her. Alles ist im 50er-Jahre-Stil der B-Movies gehalten. Zwar wurden 3D-Beschleuniger noch nicht unterstützt, werden jedoch in der Entdversion enthalten sein. Insgesamt macht X-COM: Interceptor einen sehr guten Eindruck. Ob der Wegfall des Taktikteils von den Fans akzeptiert wird, bleibt abzuwarten. *mw*



Die Situation vor der Schlacht



Die Sternenkarte informiert

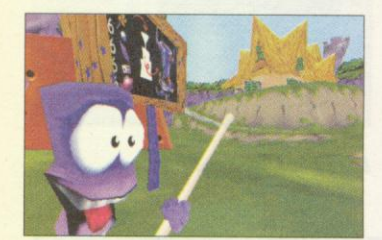
X-COM: Interceptor
Genre
Wirtschaft/Action
Hersteller
Microprose
Erscheinen geplant:
2./3.Quartal '98



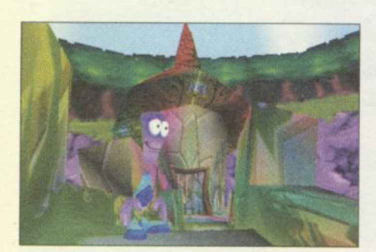


TONIC TROUBLE

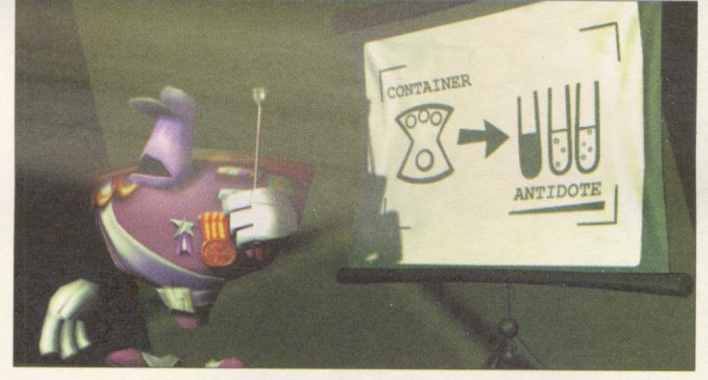
Dreidimensionales Spielvergnügen von den Rayman-Designern



Hält sich unser Alien mit einer Partie Pool fit?



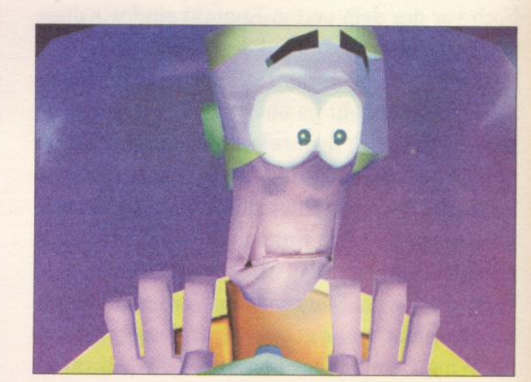
Viele Orte gilt es abzuklappern



Einsatzbesprechung oder Lehrstunde?

Ein violettes Alien namens Ed ist die Hauptfigur in Ubi Softs „Tonic Trouble", das in den ebenso warmen wie spielearmen Sommermonaten die PC-Besitzer von ihren Ausflügen an den Baggersee abhalten soll. In dem familiengerechten Action-Adventure beginnt der ganze Schlamassel damit, daß dieser Außerirdische bei einer Forschungsreise durch die Galaxis eine merkwürdige Dose fallen läßt, die prompt auf der Erde landet. Durch den Inhalt des Behältnisses mutieren daraufhin Flora und Fauna. Ed muß jetzt die Suppe, die er sich selber eingebrockt hat, wieder auslöffeln und die Dose finden, bevor Grogh, der Höllische, mit ihrer Hilfe die Welt beherrschen kann.

Das Abenteuer soll zehn frei begehbare 3D-Regionen umfassen, wobei Ed unter anderem eine Wüste mit auf dem Kopf stehenden Pyramiden, magische Cocktailgletscher und ein Dorf, dessen Bewohner eine CD anbeten, besuchen wird. Des weiteren werden um die 40 Charaktere die Spielewelt bevölkern. So trifft der Außerirdische unterwegs auf eigenartige Gestalten wie beispielsweise eine Mumie, einen seltsamen Kerl, der sich für Napoleon hält, einen Zauberpilz, ein Mammut mit Pilotenschein oder mittels Helium fliegender Wächter. Sogar ein Gastauftritt von Ubi Softs Jump-&-Run-Star Rayman ist geplant. Angeblich kann jede Figur situationsbedingt ihr Verhalten so wie ihre Gesichtsmimik verändern. Die Gesellen werden Ed zudem wichtige Hinweise zur Lösung von Puzzles liefern, weglaufen, ihn verfolgen oder mit heißen Toastscheiben bewerfen. Damit der Held in der Lage ist, sich gegen gewalttätige Zeitgenossen und deren Attacken zu verteidigen, werden ihm einige Waffen – darunter eine magische Fliege und ein formverändernder Stab – zur Verfügung stehen. Über seine Bewegungsmöglichkeiten kann sich der Protagonist ohnehin nicht beklagen: Klettern, Springen, Kriechen, Schwimmen und sich an Kanten festhalten wird Ed ebenso beherrschen, wie das Tragen, Ziehen und Schieben von Gegenständen.



Ed, der außerirdische Held

Was die Technik anbelangt, so hat Ubi Soft keine Kosten gescheut: Die Spieleengine mitsamt der dazugehörigen Tools wurde in 18 Monaten von 50 hauseigenen Programmierern für satte vier Millionen Dollar entwickelt. Speziell für Intels jüngste Prozessorgeneration und AGP optimiert, wird „Tonic Trouble" den Spieler nicht nur mit hervorragender Grafik beeindrucken, sondern dessen Ohren auch mit Dolby-Sourround-Sound verwöhnen. Als besonderen Service plant die Softwarefirma außerdem, neue Level und weitere Charaktere gelegentlich auf ihrer Homepage zu veröffentlichen, mit denen sich dann die Käufer ihren Spielspaß verlängern können.

cis

Tonic Trouble
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Ubi Soft
Erscheinen geplant
3. Quartal 1998

THE WHEEL OF TIME



Angreifende Trollocs, die Allerwelts-Monster bei Jordan

Abrakadabra....

Nach der „Shannara"-Versoftung hatte man von Legend längere Zeit nichts gehört – aus gutem Grund...

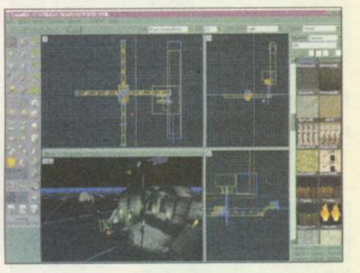
Robert Jordans Fantasy-Zyklus um das „Rad der Zeit" erlebt beim Heyne-Verlag seit Jahren eine Neuauflage nach der anderen – völlig zurecht, steht das grandiose Werk doch neben Tolkiens „Herr der Ringe" und den Midkemia-Romanen von Raymond E. Feist in der allerersten Reihe dessen, was das Genre zu bieten hat. Kein Wunder also, daß endlich auch jemand auf die Idee gekommen ist, ein Computerspiel aus dem Stoff zu machen.

Jordans Universum lebt vom ewigen Kampf des Guten gegen das Böse. Letzteres, personifiziert durch den „Dunklen König" und die „Verlorenen", ist in einem mystischen Verlies begraben, dessen Siegel allerdings brüchig zu werden beginnen. Ersteres manifestiert sich in den Aes Sedai, einer weiblichen Zauberergilde und deren Oberhaupt, der Amyrlin. Das Spiel wird ein ganzes Weilchen vor dieser Ära angesiedelt sein, dennoch aber denselben Hintergrund als Basis haben. Und worum geht's dabei? Nun, die Schlüssel zum Gefängnis des Dunklen Königs sind seit undenklichen Zeiten verschollen, aber vier Parteien mit unterschiedlichen Interessen machen sich auf, sie zu finden. In diesem Sinne gilt es schließlich, in einer Mischung aus Action, Strategie und Rollenspiel die Gruft des Dunklen zu öffnen – oder auf ewig zu verschließen. Daß der Actionpart dabei keineswegs nur Staffage ist, wird schon daran deutlich, daß „The Wheel of Time" die 3D-Grafikengine eines Spieles verwendet, das noch gar nicht auf dem Markt ist: „Unreal"!

Auch in den Objekten und Charakteren zeigt sich dies, bestehen sie doch rundum aus Polygonen, die per Motion Capturing animiert wurden. Keine Frage auch, daß Multiplayer-Support mitgeliefert wird, schließlich bietet sich ein Spiel dieser Sorte dafür geradezu an. Zu den derzeit weniger klaren Dingen gehört die Magie: Es wird sie geben (schließlich spielen hier die Aes Sedai eine Rolle), aber in welcher Form die Leute von Legend sie implementieren, das ist noch offen. Auch alle Fragen, die mit dem Kampfsystem und dem strategischen Part zu tun haben, harren noch der Beantwortung, aber Ihr dürft sicher sein, daß wir am Ball bleiben... *jn*



Wunderschöne Innenräume



Hier wird gerade ein Dungeon-Level bearbeitet

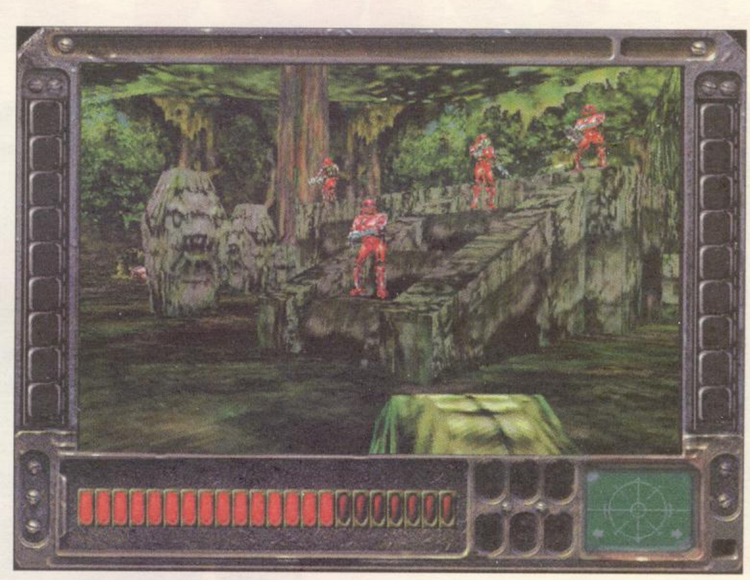


Gefahren lauern in dunklen Gassen

The Wheel of Time
Genre
Mixtur
Hersteller
Legend
Erscheinen geplant:
Ende '98

INCUBATION MISSION PACK

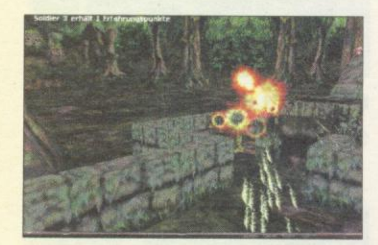
Auf der Flucht. Eine Handvoll Soldaten im Kampf ums Überleben.



Aus der Sicht unserer gefräßigen Freunde. Unser Platoon bei der Verteidigung.



Die Level zeichnen sich nicht nur durch ihre Größe aus



Die Missionen versprechen viel taktischen Tiefgang



Neue Waffen erfreuen das Kämpferherz

Die Kolonie Scay-Hallwa konnte nicht gehalten werden. Nur mit Mühe gelang es, die Kolonisten zu evakuieren. Alles wurde leider zu hastig und zu wenig planvoll erledigt, so daß viele Ausrüstungsgegenstände zurückblieben. Die Beteiligten hatten sich noch nicht erholt, als die Nachricht eintraf. Ein Konzern hatte es geschafft, einen Politiker davon zu überzeugen, eine Einheit hinunter zu schicken. Der Grund war einfach: Ein Container mit angeblich wertvollen Rohstoffen mußte geholt werden. Geplant, getan. Der Einsatz unter dem Kommando des inzwischen beförderten Major Rachel Rutherford war ein Erfolg, mit nur einem Problem: Eine kleine Gruppe unter der Leitung von Sergeant Bratt bleibt zurück. Das Funkgerät wurde zerstört. Auf Grund der zahlenmäßigen Überlegenheit des Feindes, werden sie für tot erklärt. Natürlich rechnet Bratt nicht mit einer Rettungsaktion. Es gibt nur eine Möglichkeit – verzweifelt versuchen sie in die ehemalige Kolonie zu gelangen, um einen Notruf abzuschicken.

Die Hintergrundgeschichte des Incubation Mission Packs klingt sehr interessant. Blue Byte will Euch nicht nur einfach eine Erweiterung bieten, sondern ein Produkt auf den Markt bringen, das theoretisch schon die Einordnung als Nachfolger verdienen würde.

Um diesem Anspruch auch gerecht zu werden, wurde eine komplett neue Kampagne entworfen, die nicht nur des Strategenherz mit neuen Herausforderungen erfreuen soll, vielmehr wird auch optisch einiges geboten, so wird Euch der Kampf auch in den Dschungel verschlagen. Natürlich ging die Mutation seit der Flucht vom Planeten munter weiter und so werdet Ihr auf allerlei neues Getier stoßen. Leider sind auch die neuen Kreationen der Designer von Blue Byte nur an einem interessiert: Euch so schnell wie möglich auf den Speiseplan zu bekommen. Insgesamt 50 Missionen lang dürft Ihr demnächst abermals ums Überleben kämpfen und einen Ausweg aus dieser Situation finden. Wir hoffen, bereits für die nächste Ausgabe ein Testmuster vorliegen zu haben. *mw*



Grafisch wieder eine Augenweide

Incubation Mission Pack
Genre
Rundenstrategie
Hersteller
Bluebyte
Erscheinen geplant
April 1998




bitlab

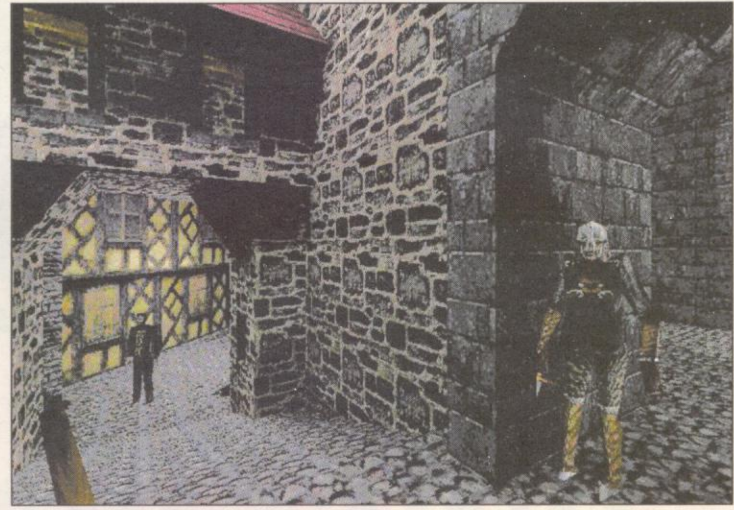

BASTEI
digital


Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de

THE DARK PROJECT

Looking Glass kennt man hauptsächlich als Flugpionier – dabei bereitete der Hersteller auch heldenhaften Kriegern den Weg





Der Dieb wartet im dunklen Torbogen, der Goldesel schlendert nichtsahnend die Straße herauf...



Noch dräuen die abweisenden Mauern...



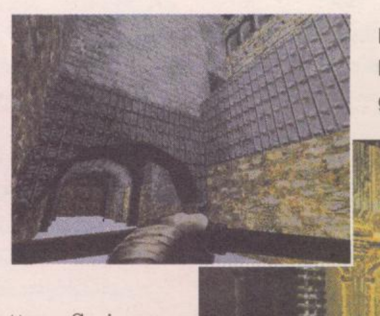
...doch schon sind wir im Gebäude!

The Dark Project
Genre
3D-Rollenspiel
Hersteller
Looking Glass
Erscheinen geplant:
Sommer '98

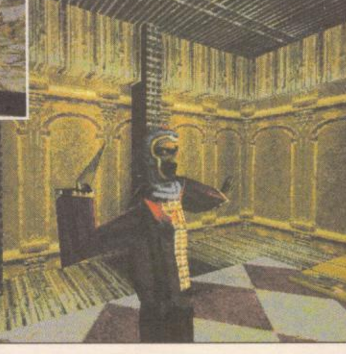
Tatsächlich sind die Lookies nämlich mit so exquisiten Namen wie „Ultima Underworld" oder „System Shock" innig verbunden, und diese Tradition soll in wenigen Monaten fortgeführt werden. Rein äußerlich erinnert das Spiel mit seiner 3D-Engine wohl an die Metzel-Dungeons von id, doch wäre inhaltlich nichts falscher als dies. Treffender ist vielleicht ein Vergleich mit den „Schwerter"-Romanen von Fritz Leiber: Wer seinen Grauen Mausling mochte, wird „The Dark Project" lieben, dreht sich hier doch alles darum, als Dieb über die Straßen und Plätze von mittelalterlichen Fantasy-Städten zu huschen, um die überquellenden Geldbeutel der Reichen zu erleichtern – Schleichfahrten durch die Kanalisation oder Kämpfe mit übernatürlichen Wächtern inclusive.

Dabei wird der künftige Meisterdieb über völlige Bewegungsfreiheit verfügen: Klettern, Springen und sogar Tauchen gehören zu seinen Alltagsbeschäftigungen. Hauptsächlich aber geht es den Designern nicht so sehr um das einfache Umsetzen von Handlungen in eine computer-adäquate Form, sondern um die Atmosphäre von klassischen Pen & Paper-Sitzungen. In diesem Fall gehört dazu natürlich das heißgeliebte Inventar (magische Tränke, heikle Schlösser, heimtückische Fallen), aber die Geschichte erschöpft sich nicht mit simplen Raubzügen. Unser diebischer Held soll nämlich Hals über Kopf in ein fantastisches Abenteuer stolpern, bei dem plötzlich und unerwartet die Rettung der Welt an ihm hängenbleibt.

Bei all dem wird es natürlich auch Multiplayer-Optionen geben, und so dürfte „The Dark Project" wohl die interessanteste und originellste Spielidee seit langem sein... *jn*



Mit dem Bogen in der Hand durch den Burggraben



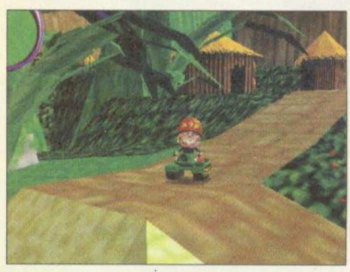
Gleich wird er zaubern!

H.E.D.Z.

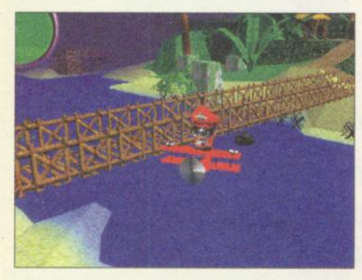
Bei Hasbro ist man seit geraumer Zeit dabei, ein neues Genre zu entwickeln – das futuristische Gladiatorenspiel...



Fliegende Köpfe sind sehr begehrt



Der Panzer ist besonders in der Dschungel-Arena stark...



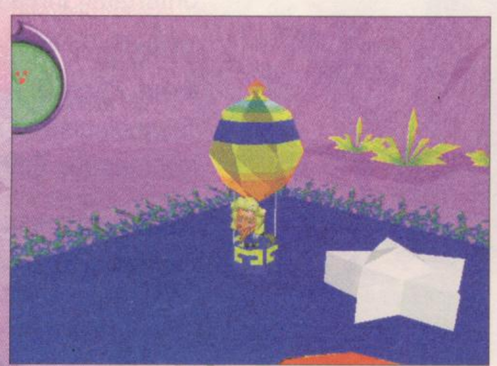
...der Rote Baron jedoch hat dort Ärger mit den Flak-Stellungen

Was man sich darunter vorzustellen hat, faßt der Hersteller in zwei lakonischen Sätzen zusammen: „Schieße auf alles, was sich bewegt. Bewegt es sich dann immer noch, laufe so schnell du kannst." Wir wollten es etwas genauer wissen und besuchten Hasbro daher auf der Nürnberger Spielwarenmesse. Zunächst einmal, so wurde uns dort beschieden, ist der Spieletitel die Abkürzung für „Head Extreme Destruction Zone". Ferner haben uns (Mulder hat's schon immer gewußt) die Aliens schon längst entdeckt, allerdings verfolgen sie Absichten, die sich keine X-Akte je träumen ließ: Als außerordentlich spiel- und vergnügungssüchtiges Völkchen klauten sie nämlich allen anderen Bewohnern der Galaxis ihre herausragenden Köpfe, um sie sich selbst aufzuschrauben und – solchermaßen mit den besonderen Fähigkeiten des Neu-Schädels ausgestattet – in extra aufgebauten Gotcha-Arenen gegeneinander anzutreten. Der Verlierer verliert dabei auch den Kopf, der Sieger darf ihn aufsammeln und seinem eigenen Fundus hinzufügen.

Von solchen Häuptern gibt es nun die allerverschiedensten, beispielsweise den „Roten Baron", mit dessen Hilfe man – wer hätte es gedacht, fliegen kann, den „Joker", der seine Gegner in Jump & Run-Manier durch Draufhüpfen ausschaltet, den „Panzer", der zwar nicht schnell ist, aber umso heftiger zuschlägt, den Karate-Spezialisten „Dschingis Khan", einen Rot-Kreuz-Kopf, der sich zum Heilen von Kampfschäden eignet, und noch etwa 220 weitere Exemplare. Der Spieler verfügt anfangs freilich nur über wenige, von denen er sich vor jedem Einsatz die fünf vielversprechendsten heraussucht; anschließend begibt er sich zu einem der (momentan acht) 3D-Kampfplätze, stürzt sich in das Duell und versucht, seine computer- oder auch menschlich gesteuerten Widersacher um ihre Oberstübchen zu erleichtern.

Ja, ja, wir wissen schon, daß sich diese Beschreibung etwas wirr anhört, aber das liegt am Spiel, nicht an uns. Und man muß den Programmierern natürlich zugute halten, daß es sich um welche aus dem absonderlichen Völkchen der Schotten handelt, was sich nicht selten in recht absurdem Humor niederschlägt. So gibt es etwa einen Kopf, der mit Homing Missiles arbeitet – oder jedenfalls wären es bei normalen Leuten Homing Missiles gewesen, hier sind es stattdessen Homing Sheeps. Und auf jeden Fall dürfen wir Euch versichern, daß all jene, die jemals auf

H.E.D.Z.
Genre
3D-Adventure
Hersteller
Hasbro/VIS Interactive
Erscheinen geplant:
Herbst '98



Auch so kann man fliegen...

Die Kopflosen grüßen Euch!

Messen einen Blick hineinwerfen durften, hinfort nur noch begeistert von „H.E.D.Z." erzählen. Das Spiel überzeugt also durch direkten Augenschein, dann allerdings auf der Stelle!
Freilich ist damit noch nichts über die Dauermotivation gesagt, aber wir sind bei diesem Punkt ausgesprochen optimistisch, gab es doch bislang nur ein Spielsystem mit ähnlichem Sammel- und Tüftelpotential, nämlich „Magic: The Gathering". Und dazu müssen wir wohl nichts weiter sagen. Jedenfalls dürfte ein Gutteil des Spielreizes hier wie dort eben darin bestehen, über möglichst viele Karten/Köpfe zu gebieten, aus denen dann ausgefeilte Strategien und entsprechende Kombinationen bzw. thematisch passende Zusammenstellungen entwickelt werden können. Hier wie dort dürfte es so sein, daß keine optimale Auswahl existiert, sondern stattdessen eben bestimmte Konzepte gegen bestimmte Strategien stark sind, gegen andere wiederum nicht so viel ausrichten. Hier wie dort, das steht einfach nach dem Prinzip der großen Zahl zu erwarten, dürfte es „Killerkombinationen" von zwei für sich genommen nicht besonders mächtigen Einheiten geben, die aber zusammen kaum zu schlagen sind. Und hier wie dort stehen jede Menge Erweiterungen zu erwarten, denn neue Köpfe bzw. neue Arenen schreien ja geradezu nach einer Datadisk. Langer Rede kurzer Sinn: Wenn „H.E.D.Z." nicht das spielerische Potential für einen Kult-Hit hat, dann will ich ab sofort Erwin Kokuschinsky heißen.



Der Zauberer paßt gut in die Grusel-Arena

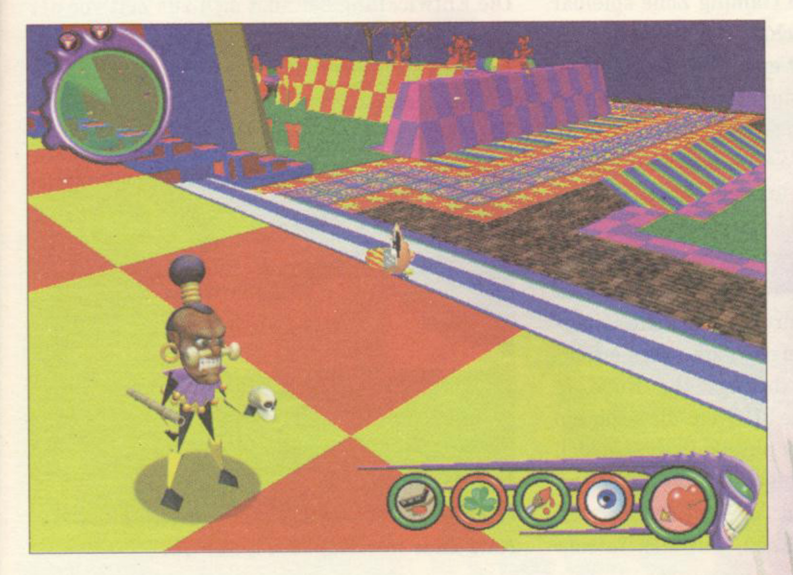
Optisch ist sauber und schnell scrollendes, grellbuntes Voxelpolygon-3D aus der Ego-Shooter-Perspektive geboten, wobei die Steuerung ins Belieben des Spielers gestellt wird: Sowohl das Keyboard als auch Sticks bzw. Pads werden unterstützt; fast alle Features sollen dabei weitgehend frei konfigurierbar und belegbar sein. Last not least, das versteht sich heutzutage (zumal bei diesem Spielprinzip) fast von selbst, sind Multiplayer-Optionen für bis zu acht Spieler geplant, und zwar sowohl für Netzwerk- als auch für Internetbetrieb. Es wird sogar eine eigene Internet-Site geben, wo Hasbro u.a. öfter mal neue Charaktere oder Schlachtfelder zum Download bereitstellen will. Wirklich zum Heulen, daß der ursprünglich auf diesen Sommer angesetzte Erscheinungstermin sehr wahrscheinlich auf Herbst verschoben wird! Schnief. *jn*

VIS INTERACTIVE

Die kuriose Programmierertruppe aus Dunfermline ist ein brandneues Team, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, nur Games mit neuer und origineller Spielidee zu entwickeln. Soweit es sich um „H.E.D.Z." handelt, lösen die Interactives und ihr Boß Chris van der Kuyl den selbstgesetzten Anspruch schon mal mit Gewißheit ein. Ihr nächstes Projekt dürfte es da deutlich schwerer haben, handelt es sich doch „nur" um eine „H.E.D.Z."-Erweiterung, auch wenn sie etliche spieltechnische Improvements bringen soll. Aber in diesem besonderen Fall wollen wir den Jungs einen Mangel an Originalität gerne nachsehen...



Der Hovercraft-Kopf ist genial als All-Terrain-Vehikel



Das Radar links oben zeigt die Standorte von Freund und Feind

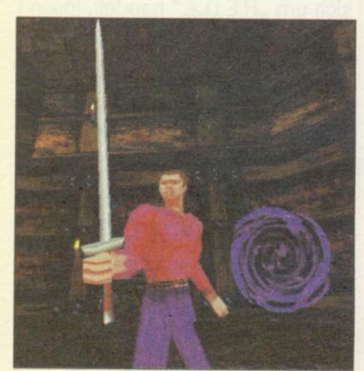


ASHERON'S CALL

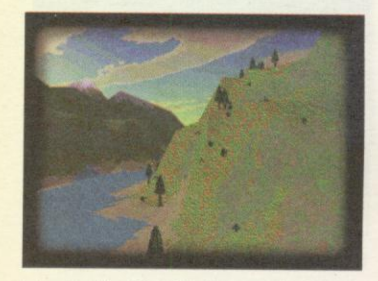
Meridian 59 ist beliebt und in dieser Art konkurrenzlos. Nicht mehr lange.



Kämpfe dürfen in keinem RPG fehlen und werden auch in Asheron's Call reichlich Verwendung finden



Welch nette Überraschung erscheint denn hinter mir?



Auch die Grafik kann sich sehen lassen

Rollenspieler haben eine lange Durststrecke hinter sich. Lange war es ruhig im Genre. 1998 könnte dies entscheidend ändern. Mehrere interessante Titel befinden sich in der Entwicklung und versprechen abendfüllende Stunden. Aber die Zeiten, in denen Spieler einsam durch fremde Welten ziehen, sind endgültig vorbei. Auch Online-Rollenspiele, einst eine Nische in Form von MUDs (MultiUserDungeons), avancieren zum kollektiven Zeitvertreib der Zukunft. Turbines Entertainement Software stellte bereits auf der E3 letzten Jahres seine Vision einer fremden Welt vor. Mit Microsoft gewann die Firma einen finanzkräftigen Partner. Asheron's Call wird ausschließlich über die MS Gaming Zone spielbar sein. So viel zu den schlechten Nachrichten.

Der Hersteller verspricht eine Welt, die von mehreren tausend Spielern simultan besucht werden kann. Auf den ersten Blick wirkt der neue Online-Kandidat wie eine Weiterentwicklung von 3DOs Meridian 59. Die äußeren Ähnlichkeiten trügen jedoch. Turbines kündigt eine Spieltiefe an, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll. Die Charaktergenerierung fällt sehr komplex aus und erinnert an die Pen&Paper-RPGs. Im Gegensatz zum ebenfalls schon erhältlichen Ultima Online bewegt Ihr Euch in Asheron's Call durch eine 3D-Welt, die sogar ein korrekt funktionierendes physikalisches Modell enthalten soll. Beschleunigerkarten sollen ebenfalls unterstützt werden. Wie auf den Screenshots unschwer zu erkennen, wird das Terrain dabei nur in einem Ausschnitt dargestellt. Zur Zeit wird jedoch noch darüber nachgedacht, das Interface für die Spieler flexibel zu gestalten. Das würde bedeuten, Ihr könnt es dann nach Euren Wünschen verändern, beispielsweise das Sichtfenster beliebig vergrößern. Um durch die Gegend zu ziehen, werden Euch wahlweise zwei Ansichten spendiert. Zum einen könnt Ihr die beliebte Actionshooter-Perspektive benutzen, andererseits auch in die Außenansicht schalten. Weiterhin wird Asheron's Call die üblichen RPG-Elemente bieten: Verschiedene Berufs- und Charakterklassen, Dungeons sowie andere Abenteuerorte, eine Vielzahl an Monstern und Tieren. Die Entwicklung befindet sich zur Zeit vor der Betaphase. Ein Termin für einen öffentlichen Betatest steht noch nicht fest, jedoch könnt Ihr Euch bereits registrieren lassen. Wir halten Euch auf dem laufenden.

mw



Kalt aber herzlich. Im Gebirge.

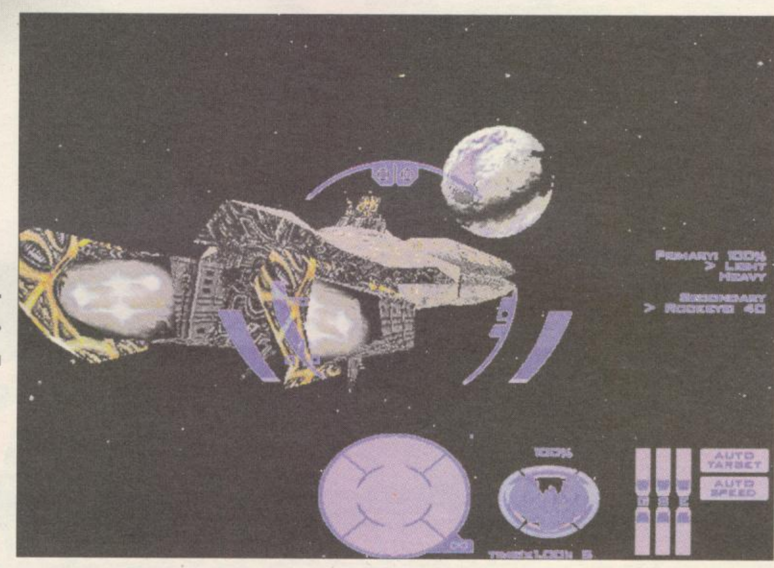
Asheron's Call
Genre:
Online-Rollenspiel
Hersteller:
Turbines Entertainment Software
Erscheinen geplant:
-


Kellogg's
KICKER
SEIT 1906
W.K. Kellogg
KELLOGG'S QUALITÄT
aus gesundem Vollkornweizen, Mais und Reis
mit Calcium
mit vielen Vitaminen und Eisen
ENERGIEGELADENE GETREIDERINGE
NEU
Giovane Elber
Tolle Trainingstips
auf der Rückseite

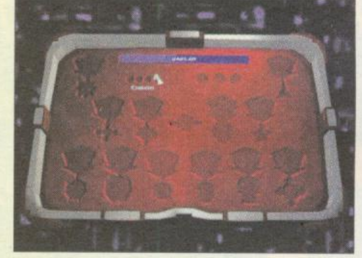
DESCENT:

Der gro

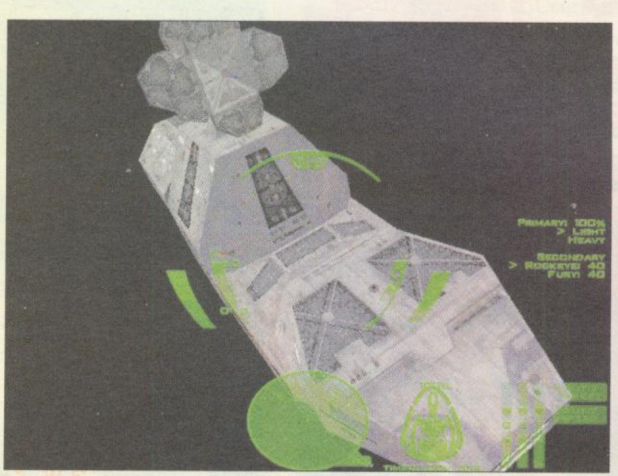
Konkurrenz belebt das Geschäft. Wing Commander könnte bald einen Tronfolger bekommen.



Großkampfschiffe gehören einfach dazu

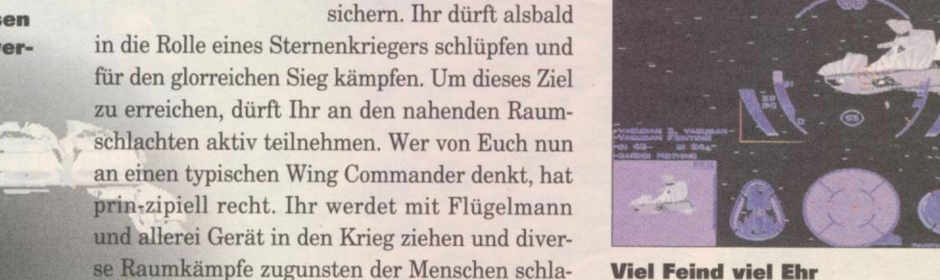


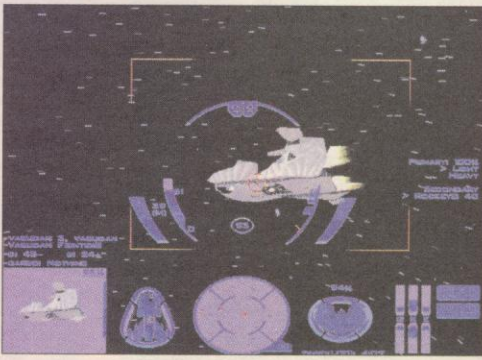
Orden gibt es für ausgezeichnete Arbeit



Schiffe dieser Größe müssen nicht unbedingt zerstört werden

Des Menschen Hobby ist sein Krieg. Gerade die Zukunft und die damit verbundenen Ausflüge ins All bergen viele neue potentielle Gegner für ein paar ausgedehnte Gefechte. Problematisch wird es, wenn sich ein Gegner stellt, der technisch nicht nur weit überlegen ist, sondern auch noch Interesse an der totalen Vernichtung der menschlichen Rasse hat. Genau das wird unseren Nachfahren zum Verhängnis. Während eines interstellaren Auseinandersetzung erklärt eine dritte Partei kurzerhand den Krieg. Was machen die nun bedrohten einstigen Kontrahenten? Keine Frage, ein Bündnis muß her und gemeinsam versuchen nun beide Rassen und ihren Fortbestand zu sichern. Ihr dürft alsbald in die Rolle eines Sternenkriegers schlüpfen und für den glorreichen Sieg kämpfen. Um dieses Ziel zu erreichen, dürft Ihr an den nahenden Raumschlachten aktiv teilnehmen. Wer von Euch nun an einen typischen Wing Commander denkt, hat prin-zipiell recht. Ihr werdet mit Flügelmann und allerei Gerät in den Krieg ziehen und diverse Raumkämpfe zugunsten der Menschen schlagen. Im Gegensatz zur WC-Serie werdet Ihr voraussichtlich hinsichtlich Raumschifftyp und Bewaffnung nicht bevormundet werden. Einer freien Wahl steht nichts im Wege. Lineare Kampagnen sind schön, es geht aber besser. Es ist frustierend, wenn Missionen unbedingt für den Fortgang der Geschichte erfolgreich abgeschlossen werden müssen. Die Designer von Parallax arbeiten an einer dynamischen Kampagne, die solche Momente ausschließen wird. So wird dann Euer Erfolg, respektive Mißerfolg, den Verlauf des Krieges verändern. Mehr Dynamik soll aber auch die KI bekommen. Bisher war es möglich, mit der immer gleichen Vorgehensweise ganze Horden von Gegnern aus dem All zu blasen. Wenn Freespace hält, was die Programmierer versprechen, gehört das der Vergangenheit an. Sie arbeiten an einem Computergegner, der

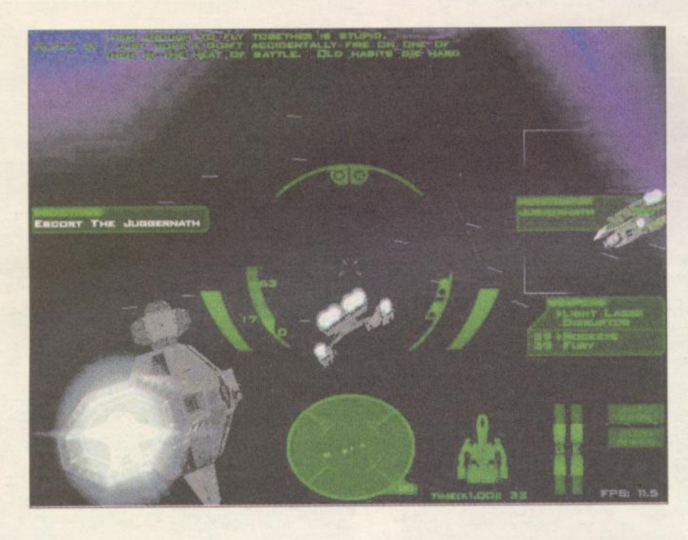




Viel Feind viel Ehr

FREESPACE

ße Krieg



Die Missionen werden vielfältig sein. Eskorten-Einsätze gehören auch dazu.

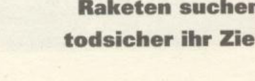
dazu in der Lage ist, Euer Vorgehen zu analysieren und sich auch entsprechend anzupassen. Großkampfschiffe haben ihre Tradition. Jeder Feldzug führt den kühnen Krieger früher oder später gegen diese fliegenden Festungen. Mit Traditionen soll man nicht brechen – so werdet Ihr sie auch in Freespace pflegen. Bei der fachgerechten Deaktivierung sollt Ihr zwei Optionen zur Auswahl haben: Einmal die totale Zerstörung des Gegners, oder aber auch das gezielte Ausschalten einzelner Stationen, um das Schiff kapern zu können. Letzterer Fall wird Euch dann die Möglichkeit bieten, die fremde Technologie für Eure Interessen zu nutzen. Fans von WC und Co. unter uns wurden bisher nur wenig mit Multiplayervarianten beglückt. Selbst der weihnachtliche Prophet konnte uns da nichts Neues bescheren. Auch hier sollen neue Wege beschritten werden. Es wird nicht nur einfache Multiplayerszenarien geben, sondern – ähnlich wie in „X-Wing vs. TIE-Fighter" – Mehrspielerkampagnen. Damit auf Dauer jedoch keine Langeweile aufkommt, wird dem Endprodukt ein Editor beigelegt, der es Euch auf einfache Weise erlauben soll, neue Missionen zu entwerfen. Bei so einem großen Projekt sind geplante Erscheinungstermine noch mehr mit Vorsicht zu genießen. Sollte jedoch nichts unerwartetes passieren, können Weltraumkrieger bereits Mitte des Jahres erneut für die Menschheit antreten. *mw*



Das All kann tödlich sein



Explosionen hinterlassen Trümmer



Raketen suchen todsicher ihr Ziel

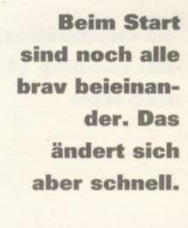
GRAND PR

Biker-Pa

Motorrad-Fans sind bei PC-Spielen eigentlich immer vernachlässigt worden – doch nun kommt Grand Prix 500cc



Beim Start sind noch alle brav beieinander. Das ändert sich aber schnell.





Hehe, wohl zu schnell in der Kuve gewesen...



Selbst die kleinsten Details stimmen

Grand Prix 500cc
Genre:
Renn-Simulation
Hersteller:
Ascaron
Erscheinen geplant:
Juni '98

An einem regnerischen Tag lud Ascaron die Fachpresse in die geheiligten Programmier-Hallen nach Gütersloh ein und offenbarte ein gut gehütetes Geheimnis: Grand Prix 500cc. Was uns dann während der Veranstaltung demonstriert wurde, verschlug uns allen den Atem. Klammheimlich hat das Team nämlich an einem Rennspiel gebastelt, das neue Maßstäbe zu setzen verspricht.
Gezeigt wurde eine spielbare Alpha-Version, die überraschend kompakt wirkte und schon sehr viel über das Spiel und seine Technik zeigte. Allen Fans der heißen Reifen sei schon mal



gesagt: Grand Prix 500cc läßt Euch in die Lederkombi von Massimiliano Biaggi, Ralf Waldmann oder Tetsuya Harada schlüpfen und über die Pisten jagen.
Gefahren wird dabei auf den 15 Originalstrecken des Grand Prix 1997, auf vier weiteren Teststrecken könnt Ihr Euer fahrerisches Können vervollkommnen. Dabei stehen Euch die drei wichtigsten Fahrzeugklassen zur Verfügung; wahlweise geht Ihr in der 125er, 250er oder in der 500er Klasse auf die Jagd nach Bestzeiten, Ruhm und Pokalen. Ein eigener Karrieremodus soll Euch über die Klassen begleiten; wie im echten Renncircuit setzen sich nur die Besten in den oberen Klassen durch. Auffällig war beim „first look" die Grafik bzw. die Detailfülle der Rennstrecken und der Umgebung. Dafür sorgte eine leistungsstarke 3D-Engine, die bis zu 20 000 Polygone pro Rennstrecke verwalten und darstellen kann. Die Vorführung war erstaunlich, vor allem die Hintergrundgrafik samt nebelverhangener Berge oder täuschend echten Wäldern erinnerte mehr an eine Fernsehübertragung als an ein Computerspiel. Die gezeigte Version unterstütze bereits den Voodoo-Chip von 3Dfx, die Endversion soll nach Angaben des Herstellers aber auch mit anderen gängigen Chips laufen. Auch ohne 3D-Beschleuniger wird demnach





RIX 500CC
a radies



Einer hat sich schon ein wenig abgesetzt

Fast wie im Fernsehen: Der Frontalblick

noch eine gute Grafik möglich sein; an einer Unterstützung für Force Feedback-Geräte wird noch gearbeitet. Aber auch sonst setzt Ascaron voll auf Realismus: Über 100 Fahrer mit individuellen Charakteristika stehen Euch gegenüber, verschiedene Wetterbedingungen erfordern angepaßtes Fahrverhalten, spektakuläre Unfälle spiegeln die Gefährlichkeit dieses Rennsports wider, unterschiedliche Kameraperspektiven versetzen Euch direkt in eine Fernsehübertragung, und dröhnender Dolby-Surround-Sound fliegt Euch



Japan: Ein Riesenrad an der Rennstrecke

um die Ohren. Auch an den heißen Öfen gilt es verschiedene Einstellungen zu treffen, schließlich spielt das Rennmaterial eine entscheidende Rolle. Damit Ihr die richtige Wahl treffen könnt, werden Euch detaillierte Datenaufzeichnungen zu Brems- und Gashebeleinstellung, Federwege, Geschwindigkeit, Drehzahl, Motortemperatur und -leistung sowie Reifenhaftung geliefert.
Das Hintergrundwissen holte sich das Programmierteam direkt von den Profis: Als Pate stand die Racing Factory GmbH in Bochum zur Seite, die mit Geschäftsführer Dieter Theis einen erfahrenen Kenner der nationalen und internationalen Motorradrennszene aufbieten konnte. Die GmbH fördert junge Nachwuchstalente und besitzt mit Alexander Hofmann (siehe Kasten) den derzeit erfolgversprechendsten Kandidaten für den zukünftigen deutschen Motorradsport. Alex ließ es sich nicht nehmen, schon während der Entwicklung das neue Produkt von Ascaron ausgiebig zu testen und Verbesserungsvorschläge an die Programmierer weiterzugeben. Mit toller Grafik, röhrendem Sound und guter Fahrphysik ausgestattet, könnte Grand Prix 500cc ein echtes Rennerlebnis werden, das neue Meilensteine bei den PC-Spielen setzt. *jb*



Details en masse: Aufgewirbelter Sand

ALEXANDER HOFMANN

Mit gerade mal 17 Jahren ist der gebürtige Allgäuer Alexander Hofmann Deutschlands jüngster Renn-Profi. Zweimal wurde er bereits Deutscher Meister im Junioren-Cross-Wettbewerb, stieg dann 1995 auf den Straßenrennsport um und hatte beachtliche erste Erfolge im Deutschen Rundstrecken Pokal in der 125er-Klasse (vier Rennen, drei Siege). 1996 schloß Alex erstmal seine Mittlere Reife ab und fuhr erste Rennen in der Europameisterschaft und IDM. Seinen ersten Weltmeisterschaftslauf fuhr er am 20. Juli 1997 am Nürburgring und erzielte als bester Wild-Card-Pilot auf Anhieb seine ersten zwei WM-Punkte. Im gleichen Jahr wurde er Deutscher Vize-Meister in der Klasse 125 ccm auf Yamaha. Nach einem Markenwechsel auf Honda startet er dieses Jahr nun schon in der 250er-Klasse durch. Geplante Rennen: DM komplett, EM komplett, Grand Prix 1 Start. Seine sportlichen Ziele für dieses Jahr: Deutscher Meister, Podestplätze in der Europameisterschaft und einen Punkterang im Grand Prix.

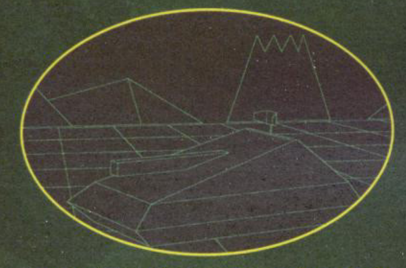


HIER HABEN SIE DAS KOMMANDO AUF DEM SCHLACHTFELD - NICHT DARÜBER.

1980 führte Battlezone die 3D-Grafik ein und gab Computerspielen ein neues Gesicht. Jetzt eröffnen wir Ihnen abermals eine neue Perspektive!

First-Person-Action pur

Erleben Sie den Kampf aus der Perspektive eines Soldaten, und nicht eines Vogels! Vom Cockpit Ihres Anti-Schwerkraftpanzers aus können Sie Ihre Gegner mit einem zerstörerischen Arsenal von 25 Waffen umpusten, einschließlich Panzerabwehrkanonen und Raketen. Sprengen Sie mit Minen und Mörsern Krater in das voll deformierbare 3D-Gelände, oder lassen Sie mit dem „Donnerschlag" die Erde beben, um Ihre Gegner aus den Löchern zu jagen, in denen sie sich verkrochen



Das Original-Battlezone war seinerzeit ein solcher Durchbruch, daß die US Army eine modifizierte Version zu Übungszwecken verwendet haben soll.

haben. Auch wenn es Ihren Panzer einmal erwischt hat, geht der Kampf noch weiter: Marschieren Sie zu Fuß zu Ihren Truppen, oder kapern Sie einfach ein nahegelegenes feindliches Fahrzeug – Ihre Langstreckenkanone wird Ihnen dabei sicher gute Dienste leisten.



Das ausgeklügelte HUD-System ermöglicht dem Spieler mit Hilfe der Auswahlmenüs und integrierten 3D-Radaranzeige eine schnelle und effiziente Bewegung seiner Truppen und eine optimale Kontrolle des Kampfgeschehens. „Die totale Kontrolle! Ein so übersichtliches Spiel-Interface wie das von BATTLEZONE sieht man nicht alle Tage." Chris Peller, POWER PLAY.



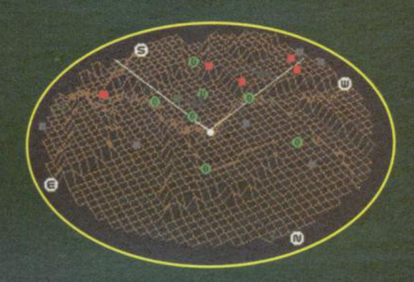
So viele Einheiten, so wenige Ressourcen ... warten Sie mit den strategisch besten Offensiv- und Defensivaufstellungen auf, die Sie sich leisten können.



Die Ich-Perspektive in Battlezone bringt Sie direkt an die Front des Kampfgeschehens.

Knallharte Echtzeit-Strategie

In Battlezone sind Sie kein Satellitenführer. Sie gehören zu den Bodentruppen und haben das Kommando über mehr als 30 verschiedene Fahrzeuge, die alle ihre ganz besonderen taktischen Vorteile haben.



Dank des topographischen 3D-Radars in Battlezone landet nichts auf dem Schlachtfeld, über das Sie nicht genauestens informiert wären.

Spezialeinheiten wie Infanterie und mobile Angriffskanonen setzen ihre künstliche Intelligenz ein, um Sie allein zum Meister des Schlachtfelds zu machen. Errichten Sie Stützpunkte, sichern Sie sich Ressourcen, spielen Sie mit Ihrer Macht – und all das, ohne jemals die Ich-Perspektive zu verlassen.

Intensive First-Person-Action gepaart mit kompromißloser Echtzeit-Strategie ... das neue Battlezone.



Mit Strategie an die Front.

www.activision.com

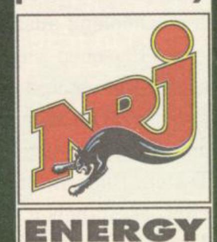






Tel.: 09471 - 70170

Activision Support, täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hintline: 0190 - 510055 (DM 1,20/min.) -
Technischer Support: 01805 - 225155
E-Mail: Support@activision.de



Immer up to date mit der Activision-Infomail

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, füllen Sie diesen Coupon aus (bitte in Blockschrift), schneiden ihn aus, stecken ihn in einen ausreichend frankierten Briefumschlag und senden ihn an:
Activision Deutschland GmbH, Infomail, Postfach 1553, 33245 Gütersloh

Vorname/Name: ....

Straße: ....

PLZ/Ort: ....

Geburtsdatum: ....

Mag 21, Battlezo

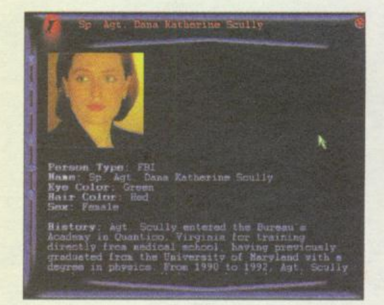
THE X-FILES
Unrestricted Access

Die Wahrheit ist irgendwo dort draußen... und sehr bald auch auf dem PC!

Viele Audio- und Videotracks sorgen für Abwechslung



Jede Episode kann vielfältig beleuchtet werden



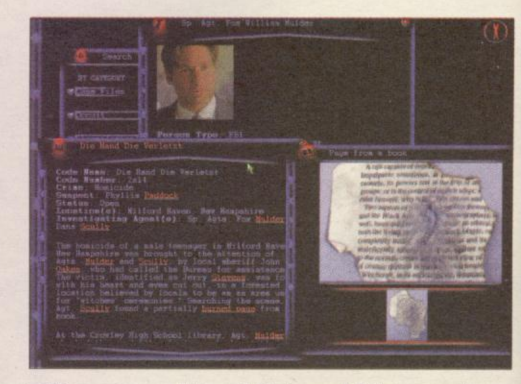
Auch über Dana Scully erfahren wir einiges

The X-Files: Unrestricted Access
Genre: **Infotainment**
Hersteller: **Fox Interactive/EA**
Erscheinen geplant: **März '98**

Wenn das Agenten-Duo Scully und Mulder Woche für Woche auf Pro7 die unheimlichen Fälle des FBI zu lösen versucht, dann lockt das eine treue Anhängerschar vor die Mattscheibe. Chris Carters Erfolgsserie konfrontiert den Zuschauer mit unerklärlichen Phänomenen, Begegnungen der dritten Art, geheimen Experimenten der Regierung und wüsten Verschwörungstheorien – eine Mischung, die den Rezipienten mit einem Faible für das Übernatürliche unweigerlich in seinen Bann zieht. „Akte X" ist auch hierzulande längst zum Kult avanciert. Bevor die „X-Files" nun auch die große Leinwand erobern (der erste abendfüllende Spielfilm soll am 19. Juni in den US-Kinos starten), beschlagnahmt die Mystery-Serie jetzt die Festplatten der heimischen PCs. Das angekündigte Spiel zum TV-Kult läßt zwar noch etwas auf sich warten, doch Fans bekommen immerhin bald mit „Unrestricted Access" das ultimative Infotainment-Tool zu dieser Serie serviert.

Zum einen besteht dieses multimediale Ereignis aus einer Datenbank, in der vier Staffeln berücksichtigt sind. In unterschiedliche Rubriken unterteilt, ist somit eine Fülle von Informationen zugänglich. So lassen sich erschöpfend ausführliche Dossiers zu den einzelnen Personen wie Fox Mulder, Dana Scully, Walter Skinner und dem Raucher per Mausklick aufrufen. Darüber hinaus gibt es jede Menge Material zu den einzelnen Folgen, das entweder in Texten, Bildern, Videos oder Audiotracks aufbereitet ist. Daneben können Interessierte Schauplätze wie die Büros von Mulder oder Skinner, sowie Danas Appartment einer Besichtigung unterziehen. Verfügt Ihr über eine Internetverbindung, ist es sogar möglich, das Programm mit Wissenwertem zur fünften Staffel zu aktualisieren. Fundierte Englischkenntnisse vorausgesetzt, ist dieser Datenträger für „Akte X"-Jünger schon allein wegen dieser reichhaltigen Informationsquelle eine Fundgrube, die so manches gedruckte Nachschlagewerk zur Serie in den Schatten stellt.

Außer dieser umfangreichen Datenbank können Fans noch mit Hilfe des „Desktop Designers" ihren Computer, beziehungsweise Windows 95, ganz auf ihre Lieblingsserie abstimmen. Unter dieser Kategorie sind nämlich Screensaver sowie Hintergrundbilder, Icons, Sounds und ganze Themes zusammengefaßt, mit denen sich die Windows-Benutzeroberfläche nach Belieben verschönern läßt. *cis*



Mit wenigen Mausklicks erhält man eine Fülle von Informationen



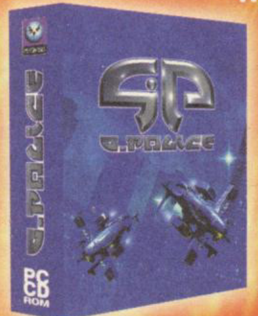
89%
PC Games CD-ROM & Mag


87%

88%
PC ACTION

"G-Police ist eine echte Überraschung.
...entpuppt sich schon in den ersten Missionen als enorm spannendes und abwechslungsreiches Actionspiel mit einer hervorragenden Hintergrundgeschichte" Florian Stangl (PC Games)

VOM PENTIUM 133 BIS HIN ZUM PENTIUM II MIT AGP -
OPTIMIERT MIT 3D-BESCHLEUNIGERKARTEN. DAS SPIEL, DAS MIT IHREM PC WÄCHST!





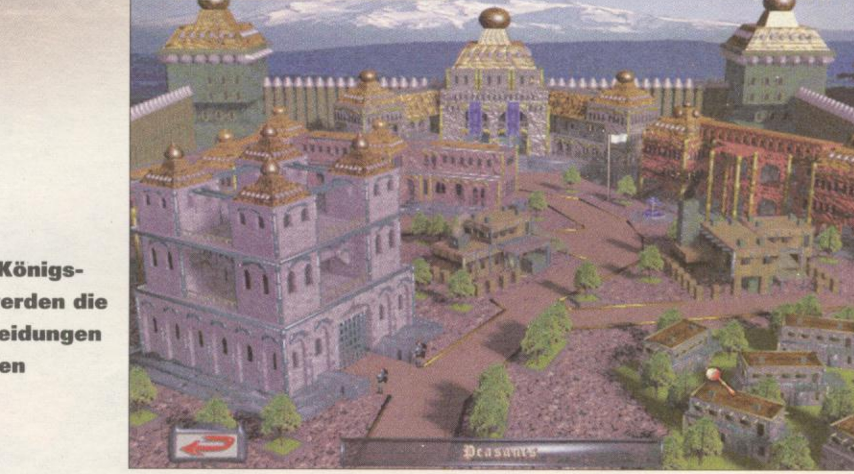
Intel MMX™

www.gpolice.com



CLASH

Software2000 lädt ein in das Land der Burgen und Bauern



In der Königsburg werden die Entscheidungen getroffen



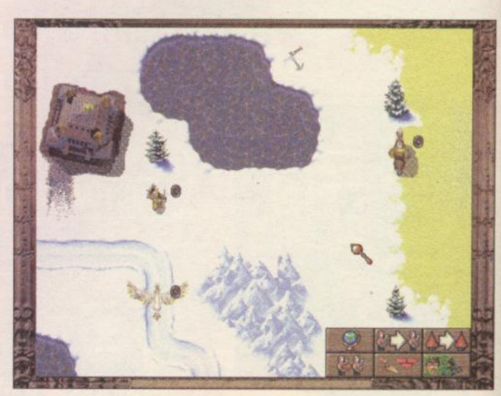
Hoch die Schwerter...



...oder die Schmiedehämmer

Clash
Hersteller
Longsoft/Software 2000
Genre:
Strategie
Erscheinen geplant:
Mai 1998

Trotz der Namensähnlichkeit zur legendären britischen Punkband geht es in diesem Fall nicht um Vorstadtrevolution oder Sturz des Establishments, sondern um ein Spiel für kleine Könige und Freunde von Ritterspielen. Denn noch ist die Warcraft-Klasse mit Schwertkampf und agrarischer Wirtschaftsform ein heißer Tip, und noch lange nicht so plattgespielt wie die Panzerschlachtsandkastenspiele à la C&C. In Clash, dem nächsten Strategieausflug in die finstere Zeit vor der Renaissance, geht es nun ausschließlich mit rechten Dingen zu. Das heißt: Keine Zauberei – nur ehrliches Köpfeeinschlagen und maßvolles Bauernausbeuten führt in diesem Fall zum Ziel. Im Unterschied zu den bekannten Spielen dieser Kategorie stellen die Figuren nicht einzelne Kämpfer, sondern Gruppen dar – zumindest im Kartenmodus, auf dem sich auch Wege und Küsten schlängeln, dunkle Wälder ewig schweigen und stolze Burgen übers Land blicken. Kommt es zur tätlichen Auseinandersetzung, dann erscheint ein Kampfscreen, auf dem die Recken nun endlich einzeln stehen. Auf freiem Feld oder durch Burgmauern getrennt, rücken sich die willigen Befehlsempfänger mit markigen Kommentaren („Ja, Herr! Ich will töten") gegenseitig mit Schwert, Beil und Bogen auf den Pelz. Einfache Bewegungs- und Kampfbefehle ermöglichen eine übersichtliche Form von Taktik, die letztlich, neben dem bestehenden Kräfteverhältnis über Sieg und Niederlage entscheidet. Wie kommt man zu den wilden Kämpen, die Ruhm und Ehre verteidigen? Sie fallen nicht etwa vom Himmel oder werden einem zur Feier von gewonnenen Missionen geschenkt, sondern wollen ernsthaft erwirtschaftet werden. Im Burgenscreen könnt Ihr neue Gebäude errichten, die Moral und Wirtschaftskraft verstärken, Steuern eintreiben und Rekruten ausheben, die anschließend zu spezialisierten Soldaten ausgebildet werden – wenn denn die Schatztruhe wohl gefüllt ist. Dieses ökonomische Modell erinnert weniger an Warcraft oder Seven Kingdoms, als vielmehr an Lord Of The Realms, dem es aber einiges an Übersichtlichkeit voraus hat. Die geringere Zahl an Optionen in Clash läßt auch dem Einsteiger eine Chance, ohne daß dieser sich langwierig einarbeiten muß. Da das Spiel durchweg im Rundenmodus gehalten ist, kommt auch keine Echtzeithektik auf. Durch den ganzen Aufbau – Rundenspielweise, übersichtliches Wirtschaften im Burgenscreen, Beschränkung auf wenige Figuren – erscheint das Spiel vor allem für Einsteiger geeignet. *fe*



Der Kartenscreen, in edler Schlichtheit

SCHÄDEL...

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

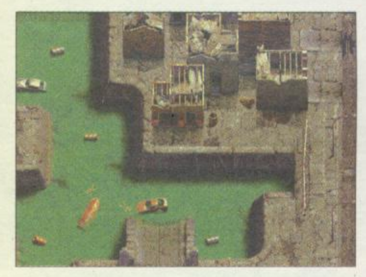
http://www.blizzard.com

KKND 2: KROSSFIRE

Der zweite Teil der Überlebens-Schlacht von Beam bringt echte Verbesserungen



Neue Einheiten satt - jetzt auch selbst konfigurierbar. Ob das Panzerbauen in Echtzeit auch funktioniert?



Zum Kringeln: Der radioaktiv-grünliche Fluß mit Autowracks garniert

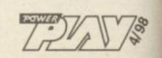
KKND 2: Krossfire
Genre: **Echtzeitstrategie**
Hersteller: **Beam**
Erscheinen geplant **3.Quartal 1998**



Krush, Kill n' Destroy war eines der witzigeren, aber nicht unbedingt intelligenteren Echtzeitstrategiespiele der jüngeren Vergangenheit. Die künstliche Intelligenz des Computergegners war wenig rühmenswert, die Landschaften zwar voller kleiner Scherze wie Autowracks und eingestürzte Brücken, die Grafik aber spätestens seit 3D-Sternenkriegen im Stil von Total Annihilation überholt. Auch das Upgrade-Pack KKND-Xtreme brachte eher für eingeschworene Fans des Spiels zusätzlichen Spaß. Jetzt holen die Australier von Beam Software zum Gegenschlag (gegen die Konkurrenz) aus. Zunächst fällt auf, daß das Terrainset komplett überarbeitet wurde. Endlich bekommen wir auch hier ein echtes 3D-Terrain, zumindest optisch. Die Einheiten jedenfalls sehen nach wie vor aus wie Sprites. Angesiedelt im Jahr 2179, also 40 Jahre nach dem ersten Teil, haben sich die überlebenden Menschen noch tiefer eingegraben als vorher, um neue Pläne für den Sieg über die Mutierten auszuhecken, da sie im ersten Krieg nur haarscharf überlebten. Die Insektoiden waren aber auch nicht faul. Ruhelos umherumziehend, grübelten sie über ihre Beinahe-Niederlage nach. Sie kamen zu dem Schluß, daß die Verwendung menschlicher Technik für Fahrzeuge und Waffen ihre eigentlichen Stärken unberücksichtigt ließ. Deswegen beschlossen sie, sich nur noch auf speziell gezüchtete Kampfkreaturen zu verlassen. Aber, halt! Da taucht noch ein dritter Spieler auf: die Robots der Serie 9! Als ehemalige Landwirtschaftsautomaten überlebten sie den Atomkrieg in entlegenen Einöden. Ihres Daseinszwecks beraubt, wurden sie zu furchtbaren, rachedurstigen Kriegsmaschinen. Aus diesem Bouquet könnt Ihr nun nach Eurem Geschmack wählen, um auf drei zusätzlichen Terraintypen – Hochland, Wüste und Städteruinen – mit neuen Einheiten (insgesamt 55 pro Seite) die 51 Missionen zu bestreiten. Diese sind nicht-linear angeordnet, je nach Ausgang einer Mission kommt Ihr auf einem anderen Weg weiter. Oder wollt Ihr lieber mit sieben menschlichen oder künstlich-intelligenten Mitspielern ums Überleben streiten? *fe*



Ausklappbare Menüs für die Übersicht





IDENTIFIKATION: TERRANER
MENSCHLICHER MUTANT
MILITÄRISCH ORGANISIERT

...TRAUMA





In Kürze live auf Ihrem Bildschirm



Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels WarCraft II



DEADLOCK 2 - SHRINE WARS

beta TEST

Wenn's um die (erfolgreiche) Kolonisierung ferner Planeten geht, hat Accolade wieder ein Wörtchen mitzureden



Eine gut ausgebaute Maug-Kolonie



Unser kleiner blauer Planet



Komplexe Übersicht, sinnvoll gestaltet

Deadlock 2 - Shrine Wars
Genre:
Strategie
Hersteller
Accolade
Erscheinen geplant
April 1998

Als Kolonieanführer von einem der sieben vertretenen Sternenvölker – mit jeweils charakteristischen Eigenschaften – landet Ihr also auf einem entlegenen Planeten. Entweder Ihr entscheidet Euch dann für die „Shrine Wars"-Variante, bei der es um die Eroberung von solchen Schreinen geht, oder Ihr versucht einfach zu überleben. Natürlich steht auch die Variante der totalen Eroberung zur Auswahl: alle Konkurrenten von der planetaren Oberfläche pusten. Zunächst sollte man sich nicht um die unausbleiblichen Kriegsdrohungen der anderen raumfahrenden Nationen kümmern, sondern die empfindliche eigene Wirtschaft hochpäppeln. Die Nahrungsversorgung wird durch eine Farm sichergestellt, ein Bergwerk fördert zunächst nur tumbes Eisenerz, das Atomkraftwerk liefert strahlend saubere Energie. Dann ist die Universität ein Muß, da dort Elektronikbauteile hergestellt und vor allem die Wissenschaften vorangetrieben werden. Das führt uns zu einem umfangreichen Forschungsbaum, dessen Früchte neue Bauwerke und nicht zuletzt auch überlegene Waffen sind. Einen Teil unserer Forschung und der Arbeitskräfte solltet Ihr der öffentlichen Stimmung widmen, denn sinkt die Moral, verweigern mehr und mehr Arbeiter den Dienst am Schraubenschlüssel, und zuletzt brechen Revolten aus (Tod und Zerstörung). Überbevölkerung, Hungersnöte oder zu hohe Steuern drücken auf die Laune, materielle und kulturelle Versorgung hebt sie wieder. Also bietet schon eine kleine Kolonie ein komplexes ökonomisch-politisches System. Dabei fällt auf, daß – nach kurzer Gewöhnung an die vielen Symbole – das Spiel durch eine bemerkenswerte Überrsichtlichkeit glänzt. Hier ist also gegenüber dem ersten Teil viel getan worden. Sö läßt sich zu allen Themen eine Online-Hilfe aufrufen. Die Grafik kann allgemein nicht mit Ego-Shootern oder Echtzeitstrategien konkurrieren, aber für eine rundenbasierte Strategie mit hoher Spieltiefe ist sie sehr gut und abwechslungsreich – jedes Volk hat seine eigenen Gebäudetypen, Meldungen werden von Vertretern der jeweiligen Nation vorgetragen. Dabei dürft Ihr die Rüstung niemals vernachlässigen, da garantiert irgend so ein Nachbar auf die Idee kommt, es mit roher Gewalt zu versuchen und dabei die zahlreichen diplomatischen und Handelsoptionen unbeachtet zu lassen. Ein weiteres ungewöhnliches Spielelement stellen die interstellaren Schwarzhändler dar, die so manchen materiellen Engpaß – wenn auch zu gesalzenen Preisen – überbrücken helfen. Natürlich kaufen sie auch an – zu schlechterem Kurs. Zu dumm, daß die eigenen Untertanen auf Kontakte mit den übel beleumundeten Schacherern eher gereizt reagieren. Die vorliegende Betaversion läßt also schon erkennen, daß Deadlock 2 ein sehr unterhaltsames Aufbaustrategiespiel zu werden verspricht. *fe*



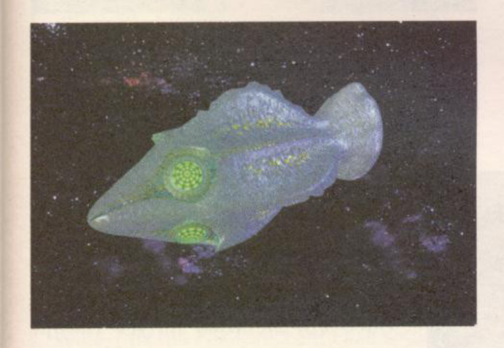
Die Schwarzhändler stehen auf Abruf (und sind zu allem) bereit

WING COMMANDER PROPHECY

ALLGEMEINES

Angriff auf Raumkreuzer

Hier geht Ihr folgendermaßen vor: Findet den Anflugwinkel, von dem aus die Geschütze Euch am wenigsten treffen können. Anschließend schaltet Ihr Eure Zielerfassung auf den/die Schildgenerator/en ein. Befindet sich die Plasmakanone in Eurem Besitz, könnt Ihr den Raumkreuzer auch damit zerstören, ansonsten helfen ein bis zwei leichte



Torpedos. Bevor Ihr Euch um die Triebwerke kümmert, zerstört Ihr alle Geschütztürme und Raketenlauncher, wofür Ihr nicht einmal Raketen einsetzen müßt. Mit den restlichen Torpedos nehmt Ihr nun den Antrieb unter Beschuß, bis er zerstört wurde. Anschließend wiederholt Ihr diese Aktion noch bei der Brücke des Raumkreuzers.

Angriff auf Raumjäger/ bomber etc.

Frontalangriff

Befindet sich zwischen Euch und dem feindlichen Raumschiff eine größere Distanz, wartet Ihr, bis Eure Rakete (z.B. Spiculum) aufgeschaltet hat. Dann feuert und dreht in dem selben Augenblick leicht nach rechts, bzw. links ab, um das gegnerische Feuer auf Euch zu lenken, bevor es die Rakete trifft. Haltet die Richtung (ein Richtungswechsel bedeutet, daß Ihr dem Feind den Rücken zukehrt und ihm damit eine günstigere Schußposition bietet) und wartet, bis der Feind an Euch vorbeigerauscht ist. Erst dann dreht Ihr um und setzt Euch hinter den Gegner.

Hinter dem Gegner

könnt Ihr auch eine herkömmliche „Freund-Feind-Rakete" einsetzen. Ansonsten beschränkt Ihr Euch auf Eure Geschütze. Um vor allem flinkere Gegner im Fadenkreuz zu behalten, ist es ratsam, sich um die eigene Achse zu drehen, bis sich das Ziel nach „oben" bewegt, statt nach links, bzw. rechts zu lenken (was am langsamsten geschieht),

Vor dem Gegner

Hier befindet man sich in einer Position, aus der man schnell wieder herauskommen möchte. Sehr effektiv läßt sich hier das „automatische Gleiten" einsetzen. Hierzu haltet Ihr eine gerade Linie, schaltet den Gleitmodus ein und dreht Euch zum Gegner. Während Euer Schiff die Richtung beibehält, feuert Ihr Eurem Verfolger ein paar Lasersalven entgegen, worauf er (hoffentlich) abdreht, Ihr schaltet das automatische Gleiten ab, aktiviert den Nachbrenner und dreht so den Spieß um.

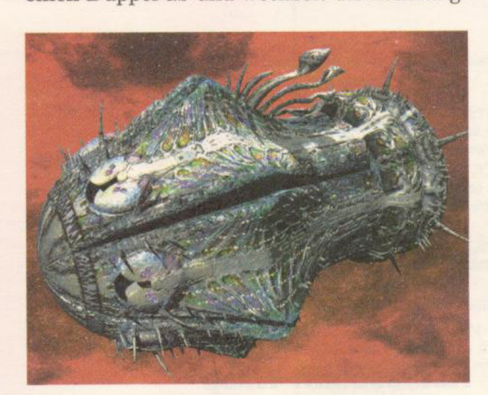
Abschütteln von Raketen

Frontal entgegenkommende Raketen

Haltet Euren Kurs und schießt, sobald die Rakete als Ziel anvisiert wurde. Unter Umständen solltet Ihr auf die Waffe mit der höchsten Schußfrequenz wechseln.

Nicht sichtbare Rakete

Sobald die Warnanzeige aufleuchtet, werft Ihr einen Düppel ab und wechselt die Richtung.



DIE EINZELNEN MISSIONEN

Mission 1 – Marines eskortieren

Raumschiff: Piranha

Ein relativ einfacher Einsatz. Sobald Ihr NAV1 erreicht habt und Dekker mit seinen Leuten angedockt hat, greifen vier feindliche Morays an, diese aber keine allzu große Bedrohung sind. Vor allem mit der Sturmfeuerkanone lassen sie sich schnell erledigen.



[Tips & Tricks]


Chris Peller

Harald Halbig aus Altenried hat den jüngsten Teil der Wing-Commander-Saga durchgespielt und läßt nun verzweifelte Sternenkrieger der Konföderation von seinen Erfahrungen profitieren

Mission 2 – Black Widows zu Hilfe eilen
Raumschiff: Tigershark

Schon beim ersten Navigationspunkt trefft Ihr auf gut ein Dutzend Morays. Schaltet



sie aus und fliegt zu NAV2, wo es erst einmal eine kleine Verschnaufpause gibt. Ein weiteres Dutzend Feinde befindet sich bei NAV3. Achtet während des Kampfes auf die Hilferufe der Black-Widow-Piloten und verteidigt die Piloten 3/1 weiter, ansonsten geht Ihr zu 3/2.

Mission 3/1 – Rendezvous
Raumschiff: Piranha

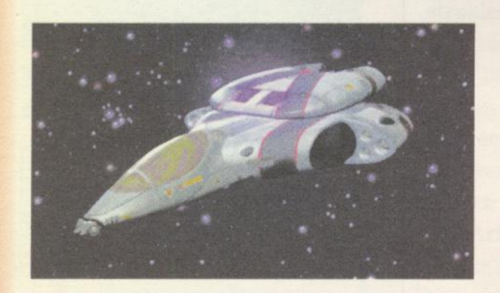
Ein sehr einfacher Einsatz. Bei NAV1 werdet Ihr von vier Morays angegriffen, bei NAV2 kommen noch zwei Mantas hinzu.

Mission 3/2 – Patrouille
Raumschiff: Piranha

Dieser Einsatz unterscheidet sich zur Mission 3/1 nur in der Gegnerstärke. Bei NAV1 warten sechs Morays, ebenso bei NAV2 und 3, wo lediglich zwei Mantas hinzukommen.

Mission 4 – WASP-Abfangmission
Raumschiff: Wasp

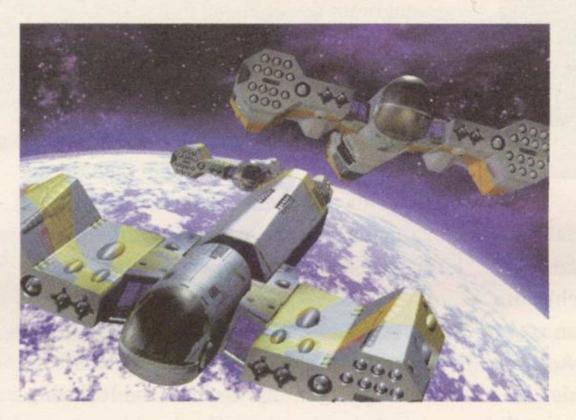
Konzentriert Euer Feuer auf die ankommenden Mantas und kümmert Euch erst danach um die Morays. Achtet auf die Midway; an den Lasersalven erkennt Ihr



schnell, wer das Mutterschiff angreift. Kommt der Funkspruch von der Midway herein, müßt Ihr auf der Stelle zum Hangar zurückkehren, da ansonsten das Schiff ohne Euch durch den Jump-Point springt.

Mission 5 – Konvoi-Rettung
Raumschiff: Tigershark

Bei NAV1 macht Ihr zum ersten Mal Bekanntschaft mit den Skates. Deshalb solltet Ihr Euch auch zuerst um diese Spezies kümmern. Beim nächsten Navigationspunkt trefft Ihr dann auf die zerstörten Konvois und das Tankschiff Redeemer. Da keine Hoffnung mehr für die Konvois besteht, solltet Ihr alles daran setzen, das Tankschiff zu beschützen. Sind alle Feinde zerstört, nähert Ihr Euch dem Tankschiff und dockt an diesem an. Sobald Ihr mit neuen Raketen und Treibstoff bestückt seid, steuert Ihr den nächsten Navigationspunkt an, wo noch ein paar Morays lauern. Die Midway wird inzwischen vom Gegner angegriffen. Sobald Ihr in Reichweite seid, eliminiert Ihr die Mantas und anschließend die übrigen Gegner.



Mission 6 – Treffen mit den Feinden
Raumschiff: Tigershark

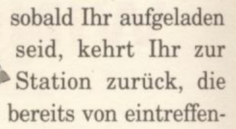
Während die Bomber den Zerstörer attackieren, nehmt Ihr die Abfangjäger aufs Korn. Sind diese zerstört, eilt Ihr noch den Bombern zu Hilfe.

Mission 7 – Angriff auf Kreuzer
Raumschiff: Wasp

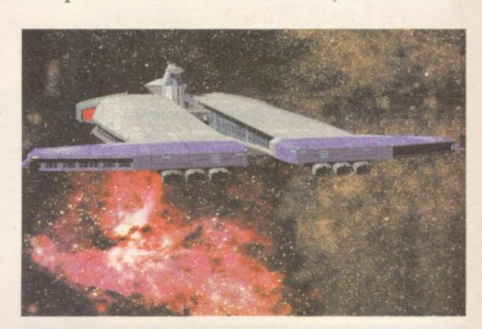
Wieder einmal solltet Ihr zuerst die Mantas eliminieren. Sind auch die restlichen Feinde beseitigt, feuert Ihr gezielt auf die Geschütztürme des Zerstörers. Dallas kann übrigens nicht gerettet werden.

Mission 8 – Invasion der Relaisstation
Raumschiff: Tigershark

An der Relaisstation angekommen, knallt Ihr jeden Gegner ab, der Euch vor die Geschütze kommt. Nachdem Dekker und Blair angedockt haben, fliegt Ihr sofort zu dem Tankschiff Redeemer, das den Sektor betreten hat.



sobald Ihr aufgeladen seid, kehrt Ihr zur Station zurück, die bereits von eintreffenden Feinden beschossen wird. Feuert jeweils ein paar Lasersalven auf sie, um sie von



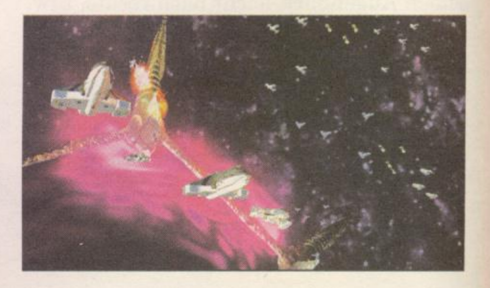
ihren eigentlichen Angriffszielen abzulenken. Sind alle Feinde zerstört und Blair entführt, dockt Ihr an der Station an.

Mission 9 – Relaisstation Defensive
Raumschiff: Tigershark

Haltet die Stellung, auch wenn Euch ein ziemlich harter Kampf erwartet. Nach ein paar Minuten trifft nämlich Verstärkung im Sektor ein und Ihr könnt vorerst einmal aufatmen. Helft jetzt lediglich dabei, die Skates und Morays auszuschalten, die eine ernsthafte Gefahr für die Midway darstellen.

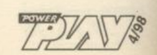
Mission 10 – Schatzsuche
Raumschiff: Panther

Nach einem kleinen Kampf bei Navigationspunkt 1 erreicht Ihr NAV3. Eliminiert dort alle feindlichen Gegner so schnell wie möglich und scannt dann die spitzförmigen Objekte, indem Ihr so dicht wie möglich an ihnen vorbeifliegt.



Mission 11 – Menschensuche
Raumschiff: Panther

In dieser Mission müßt Ihr ein Rettungsschiff eskortieren. Schon beim ersten Navigationspunkt trefft Ihr auf schweren Wider-



SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch an

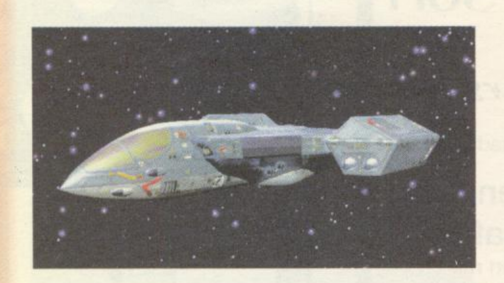
Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere **Hardware-Hotline** zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden **Dienstag** und **Donnerstag** in der Zeit von **17 bis 20 Uhr** unter der Rufnummer **089/13 999 400.**
Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.



stand. Achtet immer auf das Rettungsschiff und zerstört die angreifenden Mantas. Sobald der Funkspruch „Pilot gefunden" hereinkommt, erscheint ein weiteres Raumschiff, das Ihr sofort zerstören müßt. Daraufhin habt Ihr den Einsatz geschafft und könnt mit Mission 12/2 fortfahren. Falls es Euch nicht gelang das Raumschiff zu zerstören, müßt Ihr mit Mission 12/1 weitermachen.

Mission 12/1 – Patrouille
Raumschiff: Panther

Nachdem Ihr ein paar Feinden bei NAV1 den Garaus gemacht habt, eskotiert Ihr bei NAV2 die Seahawk. Behaltet dieses Schiff vor allem bei NAV4 im Auge, da es hier von Feinden nur so wimmelt. Anschließend geht es mit Mission 13/1 weiter. Konntet Ihr die Mission nicht erfolgreich meistern, müßt Ihr die Mission 13/2 absolvieren.

Mission 12/2 – Panther-Patrouille
Raumschiff: Panther

Bei NAV1 werden die wenigen Gegner zerstört. Danach kehrt Ihr zur Midway zurück, die von einer feindlichen Flotte angegriffen wird. Wieder einmal stellen die Mantas die größte Gefahr dar, weshalb Ihr diese Gegner zuerst ausschalten solltet.



Mission 13/1 – Rendezvous mit den Kilrathi
Raumschiff: Shrike

In dieser Mission bekommt Ihr Unterstützung von den Kilrathi, die bei NAV1 positioniert sind. Über NAV2, der nur leicht verteidigt wird, geht es zu NAV3, wo zwei Zerstörer auf Euch warten.

Mission 13/2 – Ablenkungsmanöver
Raumschiff: Panther

Auch bei diesem Einsatz helfen Euch die Katzen. Bei NAV1 trefft Ihr auf ersten Widerstand, bei NAV2 auf zwei Triton-Transporter (evtl. sind sogar noch zwei Barracudas dabei), deren Geschütztürme Ihr ausschalten müßt. Den Rest erledigen Eure Bomber. Bei NAV3 warten dann noch ein paar Mantas und Morays auf Euch, die aber kein größeres Hindernis darstellen sollten.

Mission 14 – Kult des Sivor
Raumschiff: Panther



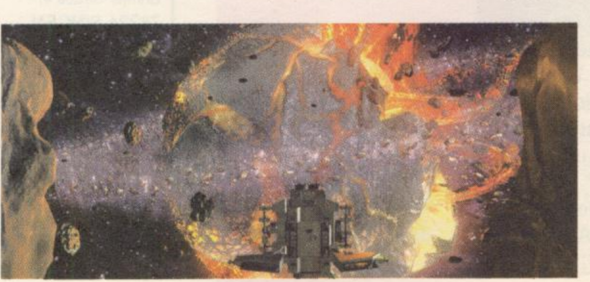
Hawk's Rat, die Kilrathi zu töten, solltet Ihr lieber nicht befolgen, da Ihr sonst in den folgenden Mission auf deren Unterstützung verzichten müßtet. Außerdem paßt es Eurem Vorgesetzten nicht, daß Ihr zwangsweise Hawk töten werdet. Stattdessen eskortiert Ihr lieber die Katzen zu ihrer Corvette und beschützt sie vor den feindlichen Angriffen.

Mission 15 – Abtastung von Dula 7
Raumschiff: Panther

Ein sehr schwerer Einsatz. Bei jedem NAV-Punkt müßt Ihr der Seahawk bis zu 90 Sekunden Zeit verschaffen, damit sie ihre Scans starten kann. Behaltet die Seahawk immer im Auge und zerstört jedes angreifende Schiff, wobei die Morays und die Mantas ganz oben auf Eurer Abschußliste stehen sollten.

Mission 16 – Bomberangriff
Raumschiff: Shrike

Bei diesem Einsatz müßt Ihr lediglich die Zerstörer in ihre Einzelteile zerlegen. Achtet auf die Barracudas und zerstört sie, bevor sie eine Attacke auf die Großkampfschiffe starten.





Mission 17 – Keine Überlebenden
Raumschiff: Panther

Kein Gegner darf entkommen. Deshalb nehmt Ihr die schnelleren Schiffe unter Beschuß.

Mission 18 – Angriff
Raumschiff: Panther

Hier kommt es wieder darauf an, daß die Mantas (die in drei Wellen angreifen) schnellstmöglich eliminiert werden. Setzt am besten ein paar Spiculum-Raketen ein, um sie schon aus der Entfernung zu zerstören. Die restlichen Gegner stellen dann keine allzu große Gefahr dar.

Mission 19 – Verteidigung
Raumschiff: Panther

Bei NAV1 bekommt Ihr es mit ein paar Gegnern zu tun. Wurden die Widersacher zerstört, ruft die Midway um Hilfe. Vernichtet nun so schnell wie möglich die letzten Feinde und kehrt dann zum Mutterschiff zurück. Erneut solltet Ihr zuerst die Mantas eliminieren und dann die restlichen Feinde...

Mission 20 – Hinterhalt
Raumschiff: Shrike

Hier wimmelt es nur so vor Gegnern. Trotzdem solltet Ihr Euch auf den Angriff auf die Relaisstation konzentrieren. Laßt Euch von Euren Wingmen decken! Bei NAV1 trefft Ihr dann nochmals auf eine kleine Feindgruppe.

Mission 21 – Desinfektion
Raumschiff: Panther

Laßt Euch nicht vom Autopiloten in die Irre führen! Der leuchtet nämlich schon auf, bevor die feindlichen Großkampfschiffe zerstört wurden. Bei NAV1 und 3 unterstützt Ihr die Bomber und vernichtet die Geschütztürme des Kreuzers, bzw. der Transporter. Bei NAV2 und 4 werdet Ihr in Dogfights verwickelt.

Mission 22 – Der Schiffskiller
Raumschiff: Shrike

Fliegt so nah wie möglich zu dem Schiffskiller. Macht Euch nicht die Mühe, sämtliche Geschütztürme anzuvisieren,

sondern feuert einfach drauf los. Es gibt mehr als genug dieser Dinger, weshalb es nicht schwer sein sollte, sie mit bloßem Auge auszumachen! Sobald Dekker meldet, daß sich der Schiffskiller bewegt, zerstört Ihr die Triebwerke.

Mission 23 – Dienst im Dienst
Raumschiff: Vampire oder Devastator



Je nach gewählten Schiff ist die Mission mehr oder minder schwer. Bei NAV1 trefft Ihr auf eine kleine, gegnerische Gruppe, bei NAV2 zerstört Ihr mit der Vampire alle feindlichen Schiffe und anschließend die Geschütztürme und Raketenwerfer der Leviathan. Habt Ihr den Devastator gewählt, besteht Eure Aufgabe darin, die gesamte Leviathan lahmzulegen, was etwas schwieriger ist.

Mission 24 – Angriff auf Kreuzer
Raumschiff: Vampire oder Davastator

Wer den Devastator wählt, hat eine deutlich schwierigere Mission vor sich. Mit der Vampire fliegt Ihr zu NAV1 und zerstört dort lediglich alle Gegner und die Minen. Entscheidet Ihr Euch für den Devastator, trefft Ihr bei NAV1 und 2 auf jeweils einen Zerstörer. Bei NAV3 erwarten Euch mehrere Mantas und bei NAV4 ein Kreuzer.



Mission 25 – Patrouille im Asteroidenfeld
Raumschiff: Vampire

Und wieder einmal verteidigt Ihr die Midway vor den Mantas und den Morays. Während Ihr bei NAV1, 2 und 4 allerdings lediglich kleineren, nicht sehr bedeutenden Flotten begegnet, müßt Ihr bei NAV3 dagegen so nah an den Schiffskiller heranfliegen, bis Ihr von der Midway schließlich den Befehl zur Rückkehr erhaltet.

Mission 26 – Angriff auf den Schiffskiller
Raumschiff: Devastator

Ähnlich wie in Mission 22 fliegt Ihr immer so dicht wie möglich an den Großkampfschiffen vorbei und zerstört zuerst die Geschütztürme, was mit der Plasma-Kanone herrlich einfach ist.



Mission 27 – Verteidigung der Plasma-Kanone
Raumschiff: Vampire

Verteidigt die Midway und ihre neue Plasma-Kanone. Da die feindlichen Kräfte stark dezimiert sind, stellt dies kein allzu großes Problem dar – schon gar nicht mit den neuen LAIAM -Raketen!

Mission 28 – Zielmarkierung
Raumschiff: Devastator

Wartet ein wenig ab, bis Eure Wingmen die feindlichen Angriffsjäger zerstört haben. Hierzu solltet Ihr Euch immer in der Nähe der Midway aufhalten und dort gegebenenfalls Deckung suchen. Sobald die ersten Feinde eliminiert sind, fliegt Ihr zu dem Transporter und wartet, bis die Markierungsrakete aufgeschaltet hat. Ist diese abgefeuert, dreht Ihr schnellstmöglich um und kehrt zur Midway zurück.

Mission 29 – Restliche Flotte zerstören
Raumschiff: Vampire

Bei NAV1 trefft Ihr auf einen Träger sowie mehrere Formationen von feindlichen Jägern. Sind diese ausgeschaltet, zerstört Ihr wie gehabt die Geschütztürme des Trägers und fliegt zu NAV2, wo eine kleinere Flotte lauert. Auch hier eliminiert Ihr zuerst die Jäger und dann die größeren Schiffe.

Mission 30 – Torpedoangriffe abwehren
Raumschiff: Wasp

Fliegt per Nachbrenner zu den herankommden Torpedos, und sobald Ihr in Reichweite seid, feuert jeweils eine Rakete auf diese. Mit dem Booster zurückgeflogen, greift Ihr nun die Morays und Mantas an..



Mission 31 – Dreadnought-Unterstützung
Raumschiff: Devastator

Bei NAV1 trefft Ihr auf den Zerstörer, dessen Geschütztürme Euer erstes Ziel sind. Bei NAV2 warten dann zwei weitere große Schiffe auf Euch, die man aber gleich mit einem Torpedo ausschalten kann.

Mission 32 – Stachel entfernen
Raumschiff: Vampire oder Devastator

Wählt für diesen Einsatz am besten die Vampire und fliegt zu NAV1, wo der Sternenkiller Dreadnought auf Euch wartet. Attackiert zuerst die feindlichen Jäger und kümmert Euch anschließend um die Geschütztürme. Auch hier solltet Ihr wieder

so dicht wie möglich an dem Großkampfraumschiff entlang fliegen und die Geschütztürme nicht einzeln anvisieren. Kaum seid Ihr wieder auf die Midway zurückgekehrt, müßt Ihr auch schon wieder im Cockpit Platz nehmen und wieder zur Dreadnought fliegen. Diesmal schaltet Ihr den Sternenkiller ganz aus, indem Ihr vorrangig auf die Triebwerke feuert.

Mission 33 – Wurmloch-Zerstörung und das Ende
Raumschiff: Vampire

Jetzt erwartet Euch ein langer und schwerer Kampf. Die Marines kommen auch ohne Eure Hilfe relativ schnell in der Kommandozentrale an. Kümmert Euch also lieber um die feindlichen Jäger und zwar zuerst um die kleineren! Während des Kampfes informiert Euch Dekker, wenn er die einzelnen Schilde der Türme deaktiviert hat.



Schaltet diese Türme immer sofort aus. Nachdem Dekker Euch mitgeteilt hat, daß er die Schilde von Turm Sieben nicht deaktivieren kann, wird das Spiel von einer kleinen Zwischensequenz unterbrochen. Darauf folgt eine große Feindgruppe. Sobald diese ausradiert wurde, fliegt Ihr per Autopilot zum nächsten Navigationspunkt, wo unter anderem Blair und die Redeemer auf Euch warten. Tankt auf und schon geht es zurück zum Wurmloch. Dort müßt Ihr Euch nochmals mit einer Staffel von Gegnern auseinandersetzen. Sobald Blair meldet, daß Turm 7 nun ungeschützt ist, schaltet Ihr auch diesen aus. Daraufhin ist das Spiel geschafft, die Schlacht gewonnen, aber der Krieg noch nicht zu Ende...





Gangsters Paradise: Wen die Cops nerven, schaltet sie mit unserem Cheat ab

Grand Theft Auto

Verbrecher haben es nicht leicht und deswegen erleichtert Xiao-Su Han aus Wien das Gangsterdasein in BMGs GTA durch einige nützliche Tips.

Cheats (immer beim Charakter eingeben):

itsgallus	alle Abschnitte und Städte
iamthelaw	keine Cops
suckmyrocket	alle Gegenstände
itcouldbeyou	999999999 Punkte
stevesmates	keine Cops
itstantrum	unendlich Leben
hate machine	10 Bonus Multiplier (alle Punkte mal 10)

Damit Ihr Euch den Spielspaß nicht durch Cheats verderbt, hier nun auch ein paar generelle Tips zum Spiel:

Um einige Millionen Punkte zu bekommen muß man folgendes machen:
- 10-20 Autos so nah wie möglich aneinander stellen
- Sprengt die Vehikel

Wenn „porkcharsui" bei der Charakterauswahl eingegeben wird, könnt Ihr folgendes machen:
Mit „d" könnt Ihr Screenshots machen, die dann mit dump0.tga, dump1.tga, u.s.w. abgespeichert werden.
Wenn Ihr die ganze Stadt ansehen wollt, drückt „+", und schon könnt Ihr mit den Nummern ganz rechts auf der Tastatur herumscrollen. (Ihr müßt aber das Spiel neu starten.)
Mit „*" bekommt Ihr volle Munition für alle Waffen.
Mit „c" seht Ihr beispielsweise zu Fuß die Koordinaten und in einem Auto die Geschwindigkeit und den Schaden des Wagens.

Secrets
Level 1-1

Secret	Was zu machen ist
Eine Insel mit vielen Extras	Bei der Stelle, wo sich West, South, und Central Law Island kreuzen ist ein Superbike. Nimm es und fahr neben der Brücke bis zu einer Schanze. Beim Sprung nicht zu schnell fahren!



Level 1-2

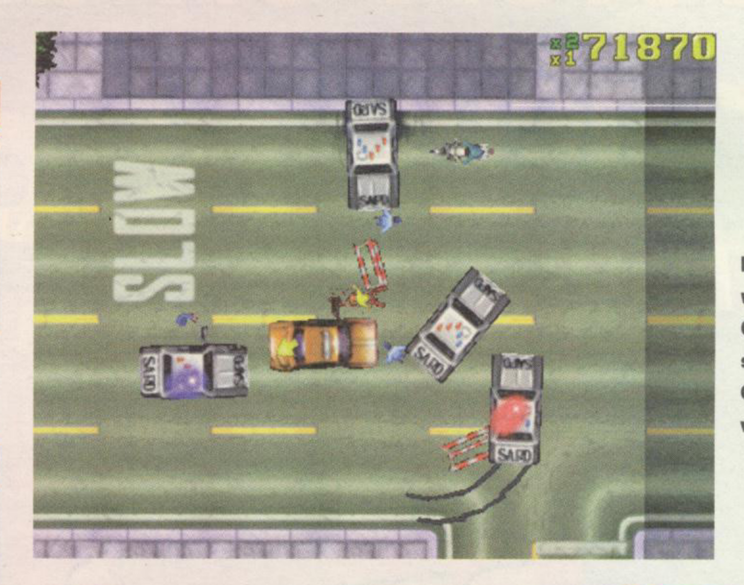
Secret	Was zu machen ist
Zwei Panzer	Nach North East Estoria fahren.
Insel mit Raketenwerfer	ansteuern wie im ersten Level

Level 2-1

Secret	Was zu machen ist
Panzer	Rechts von der Golden Gate Bridge durch ein Haus und dann auf einer unsichtbaren Glasplatte auf eine kleine Insel.
Amoklauf: Raketenwerfer	North Sunrise
Monster Truck	Beim Startpunkt nach rechts fahren, bis die Straße zu Ende ist, dann etwas weiter unten weiterfahren und bei der zweiten Kreuzung nach oben.

Level 2-2

Secret	Was zu machen ist
Ferngesteuerte Autos	Die Straße beim Start nach unten bis zum Ende fahren und dann in den Lieferwagen einsteigen
Amoklauf: Raketenwerfer	North East Woodside, die Stiegen hinauf
Amoklauf: Flammenwerfer	South East Chinatown
Panzer	Fahrt bis ganz in den Südwesten und springt mit dem Superbike auf die Mini-Insel und nehmt die Information. Dann sollte zu lesen sein „Das Tor zur Zerstörung steht offen“ Nun fahrt nach South East Richman, durch den Zaun und in die Tür hinein. Auf der anderen Seite ist ein Panzer.
Panzer	In South West Sailor's Warf mußt du in die Basis gehen.



Dead End: Das war wohl nix. Mit Cheat wird das schwere Gangsterleben viel einfacher.

Level 3-1

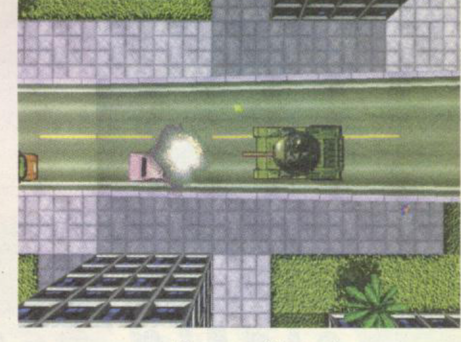
Secret	Was zu machen ist
Panzer	Im Süden von Vice Beach ist eine lange Brücke, die auf eine Insel führt. Alle Leute auf der Insel töten und sich den Panzer schnappen.
Panzer	In North Miramire mit einem Superbike in das eingezäunte Gebiet springen.



Da läuft der Raketenwerfer Amok...

Level 3-2

Secret	Was zu machen ist
Panzer	Wie im vorangegangenen Level

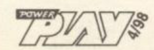


Unsere Secrets verraten, wo in der Stadt die schicken Panzer versteckt wurden



Unangenehme Straßensperren sind mit Bus oder Lkw leichter zu nehmen

Wer sich der Bullen entledigen will, fährt am besten Superbike



Ab sofort erhältlich!

Der neue Nickles

NEU!

NICKLES

PC-Tuning REPORT '98

DM 29,95

Für alle, die maximale Leistung aus ihrem PC rausholen wollen, ohne sich dafür dummzuzahlen.

Franzis'

PC-Tuning Report '98

Nickles, Michael; 1998;
672 Seiten

ISBN 3-7723-**7635-5**

http://www.nickles.de

ÖS 219,–/SFr 25,–
DM **29,95**

... druckfrisch, brandneu und noch informativer

Erhältlich bei: KARSTADT, Media Markt, Saturn, Allkauf, Conrad, Vobis, Brinkmann und in jeder Buchhandlung

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 081 21/95-14 44 • Fax 081 21/95-16 79

Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

Franzis'

F1 Racing Simulation (2. Teil)

Hier kommt wieder Stoff für Formel-1-Piloten: Unser 2. Teil der nachfolgenden Fahrzeugeinstellungen stammen wieder direkt von den Entwicklern von F1 Racing Simulation. Damit lassen sich optimale Runden drehen, so daß Ihr schneller auf die Pole Position kommt.



Rennen: Imola

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel: .... 11°
Frontflügel: .... 11°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis): 17
2. Gang (Übersetzungsverhältnis): 25
3. Gang (Übersetzungsverhältnis): 31
4. Gang (Übersetzungsverhältnis): 38
5. Gang (Übersetzungsverhältnis): 42
6. Gang (Übersetzungsverhältnis): 46

Lenkung
Einschlagswinkel: .... 20°

Bremsen
Vordere Bremsbalance: . .55 %
Hintere Bremsbalance: . .45 %

Federhärte
Links vorne: .... 75 %
Rechts vorne: .... 75 %
Links hinten: .... 62 %
Rechts hinten: .... 62 %
Vorderer Drehstabilisator: 40 %
Hinterer Drehstabilisator: 47 %

Bodenfreiheit
Vorne: .... 70 mm
Hinten: .... 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne: .... 40 %
Dämpfer rechts vorne: .... 40 %
Dämpfer links hinten: .... 30 %
Dämpfer rechts hinten: .... 30 %
Dämpfer-Rückstoß links vorne: ...... 80 %
Dämpfer-Rückstoß rechts vorne: ..... 80 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten: ..... 70 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten: .... 70 %

Radsturz
Radsturz links vorne: .... -7°
Radsturz rechts vorne: .... -7°
Radsturz links hinten: .... -6°
Radsturz rechts hinten: .... -6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten: .... 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer: .... 16648 U/min

Reifen
Type Slik D

Benzin
Tankfüllung beim Start: .... 5 l
Anzahl der Boxenstops: 0

Rennen: Interlagos

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel: .... 11°
Frontflügel: .... 11°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis): 17
2. Gang (Übersetzungsverhältnis): 25
3. Gang (Übersetzungsverhältnis): 31
4. Gang (Übersetzungsverhältnis): 38
5. Gang (Übersetzungsverhältnis): 42
6. Gang (Übersetzungsverhältnis): 46

Lenkung
Einschlagswinkel: .... 22°

Bremsen
Vordere Bremsbalance: .... 55 %
Hintere Bremsbalance: .... 45 %

Federhärte
Links vorne: .... 75 %
Rechts vorne: .... 75 %
Links hinten: .... 62 %
Rechts hinten: .... 62 %
Vorderer Drehstabilisator: .... 40 %
Hinterer Drehstabilisator: .... 47 %

Bodenfreiheit
Vorne: .... 70 mm
Hinten: .... 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne: .... 40 %
Dämpfer rechts vorne: .... 40 %
Dämpfer links hinten: .... 30 %
Dämpfer rechts hinten: .... 30 %
Dämpfer-Rückstoß links vorne: ...... 75 %

Dämpfer-Rückstoß rechts vorne: ..... 75 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten: ..... 60 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten: .... 60 %

Radsturz
Radsturz links vorne: ....-7°
Radsturz rechts vorne: ....-7°
Radsturz links hinten: ....-6°
Radsturz rechts hinten: ....-6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten: .... 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer: .... 16648 U/min

Reifen
Type Slik C

Benzin
Tankfüllung beim Start: .... 5 l
Anzahl der Boxenstops: 0

Rennen: Magny Course

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel: .... 13°
Frontflügel: .... 13°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis): 17
2. Gang (Übersetzungsverhältnis): 24
3. Gang (Übersetzungsverhältnis): 30
4. Gang (Übersetzungsverhältnis): 37
5. Gang (Übersetzungsverhältnis): 41
6. Gang (Übersetzungsverhältnis): 45

Lenkung
Einschlagswinkel: .... 22°

Bremsen
Vordere Bremsbalance: .. 55 %
Hintere Bremsbalance: .. 45 %

Federhärte
Links vorne: .... 75 %
Rechts vorne: .... 75 %
Links hinten: .... 62 %
Rechts hinten: .... 62 %
Vorderer Drehstabilisator: 40 %
Hinterer Drehstabilisator: 47 %

Bodenfreiheit
Vorne: .... 70 mm
Hinten: .... 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne: .... 40 %
Dämpfer rechts vorne: .... 40 %
Dämpfer links hinten: .... 30 %
Dämpfer rechts hinten: .... 30 %
Dämpfer-Rückstoß links vorne: ...... 80 %
Dämpfer-Rückstoß rechts vorne: ..... 80 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten: ..... 65 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten: .... 65 %

Radsturz
Radsturz links vorne: ....-7°
Radsturz rechts vorne: ....-7°
Radsturz links hinten: ....-6°
Radsturz rechts hinten: ....-6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten: .... 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer: .... 16595 U/min

Reifen
Type Slik C

Benzin
Tankfüllung beim Start: .... 5 l
Anzahl der Boxenstops: 0

Rennen: Melbourne

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel: .... 10°
Frontflügel: .... 10°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis): 17
2. Gang (Übersetzungsverhältnis): 25
3. Gang (Übersetzungsverhältnis): 31
4. Gang (Übersetzungsverhältnis): 38
5. Gang (Übersetzungsverhältnis): 42
6. Gang (Übersetzungsverhältnis): 46

Lenkung
Einschlagswinkel: 20°

Bremsen
Vordere Bremsbalance: .... 55 %
Hintere Bremsbalance: .... 45 %

Federhärte
Links vorne: .... 75 %
Rechts vorne: .... 75 %
Links hinten: .... 62 %
Rechts hinten: .... 62 %
Vorderer Drehstabilisator: .... 40 %
Hinterer Drehstabilisator: .... 47 %

Bodenfreiheit
Vorne: .... 70 mm
Hinten: .... 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne: .... 37 %
Dämpfer rechts vorne: .... 37 %
Dämpfer links hinten: .... 25 %
Dämpfer rechts hinten: .... 25 %
Dämpfer-Rückstoß links vorne: ...... 67 %
Dämpfer-Rückstoß rechts vorne: ..... 67 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten: ..... 50 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten: .... 50 %

Radsturz
Radsturz links vorne: ....-7°
Radsturz rechts vorne: ....-7°
Radsturz links hinten: ....-6°
Radsturz rechts hinten: ....-6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne: .... 0 mm



Stoßbegrenzer rechts vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten: .... 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer: .... 16500 U/min

Reifen
Type Slik C

Benzin
Tankfüllung beim Start: .... 5 l
Anzahl der Boxenstops: 0

Rennen: Monaco

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel: .... 18°
Frontflügel: .... 19°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis): 17
2. Gang (Übersetzungsverhältnis): 22
3. Gang (Übersetzungsverhältnis): 28
4. Gang (Übersetzungsverhältnis): 34
5. Gang (Übersetzungsverhältnis): 39
6. Gang (Übersetzungsverhältnis): 43

Lenkung
Einschlagswinkel: .... 20°

Bremsen
Vordere Bremsbalance: .... 55 %
Hintere Bremsbalance: .... 45 %

Federhärte
Links vorne: .... 75 %
Rechts vorne: .... 75 %
Links hinten: .... 62 %
Rechts hinten: .... 62 %
Vorderer Drehstabilisator: .... 40 %
Hinterer Drehstabilisator: .... 47 %



Bodenfreiheit
Vorne: .... 70 mm
Hinten: .... 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne: .... 37 %
Dämpfer rechts vorne: .... 37 %
Dämpfer links hinten: .... 25 %
Dämpfer rechts hinten: .... 25 %
Dämpfer-Rückstoß links vorne: .... 67 %
Dämpfer-Rückstoß rechts vorne: ...... 67 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten: ...... 50 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten: ..... 50 %

Radsturz
Radsturz links vorne: .... -7°
Radsturz rechts vorne: .... -7°
Radsturz links hinten: .... -6°
Radsturz rechts hinten: .... -6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne: .... 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten: .... 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten: .... 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer: .... 16500 U/min

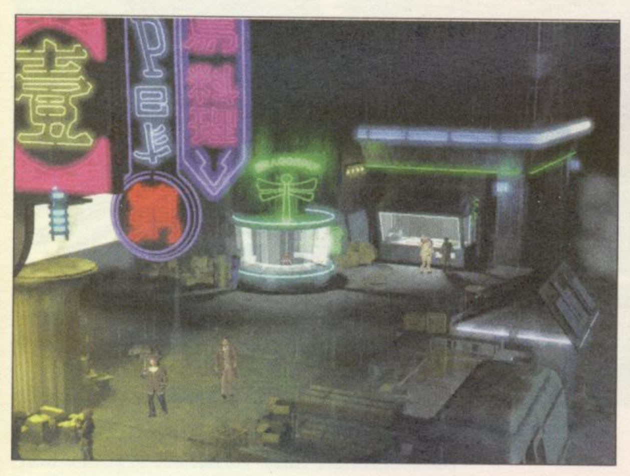
Reifen
Type Slik C

Benzin
Tankfüllung beim Start: .... 5 l
Anzahl der Boxenstops: 0

Blade Runner
Viele Wege führen zum Mondbus

Genereller Hinweis

Im folgenden beschreiben wir einen Weg durch Blade Runner. Da dieser Westwood-Titel jedoch gerade durch seinen nicht so linearen Handlungsablauf auffällt, wird es



immer wieder passieren, daß hier beschriebene Szenen nicht ganz so ablaufen, wie sie hier dargestellt sind. Laßt Euch davon aber nicht entmutigen, sondern seht unseren Streifzug durch Blade Runner als generellen Fingerzeig, wie die Story verläuft, und vor allem, was alles im nächsten Schritt passieren könnte. So ein Tag im Leben eines Blade Runners läuft nun mal nicht immer nach Schema F ab.

AKT 1
Runciters Tierhandlung

Zunächst solltet Ihr das auf der Straße liegende Chromteil aufnehmen. Geht zum Hydranten und untersucht ihn. Redet mit dem Polizisten und laßt ihn die Leute befragen. Nun geht Ihr in den Laden und redet mit Runciter (Fragen zu Lucy, Empfehlungsschreiben, Motiv). Eventuell müßt Ihr Runciter mehrmals ansprechen, um alle Informationen zu erhalten. Ihr solltet jede Person solange löchern, bis Ihr zweimal hintereinander den selben Spruch hört. Erst dann könnt Ihr sicher sein, alle Informationen zu diesem Zeitpunkt erhalten zu haben. Die Patronenhülsen vom Boden aufnehmen (kleine schwarze Schatten). Untersucht die defekte Kamera oben links und fragt Runciter danach. Geht zu Lucys Tisch im hinten im Raum. Nehmt den Spielzeughund, den Schokoriegel und das Papier mit. Zurück auf die Straße und befragt den Polizisten über mögliche Zeugen (mehrmals ansprechen).

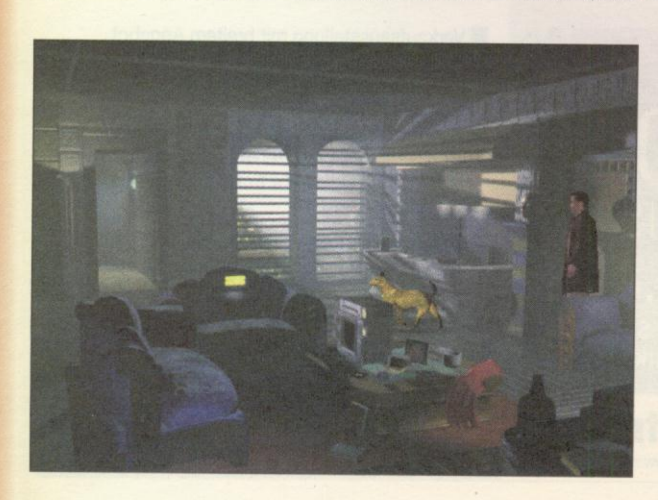


Polizeipräsidium

Geht in den 2. Stock in den Esper-Room (rechts). Klickt das Esper-Gerät an (linker Bildschirm), dann werden automatisch neue Fotos hinzugefügt.

1.Bild (Bild in den Raum hinein): zoomt auf den Schreibtisch im Hintergrund, zoomt auf Lucy, die neben dem grünen Monitor hinter dem Käfig steht.

2. Bild (Bild auf die Eingangstür): zoomt auf den Schatten in der Tür (Clovis),dann auf das Autoheck (Nummernschild), danach auf das Auto (ohne Nummernschild).



Nun übertragt Ihr Eure Daten in den Hauptrechner (rechter Bildschirm). Geht in den 3. Stock zum Labor. Redet mit Dino (mehrmals). Geht zum Parkdeck (Dachgeschoß).

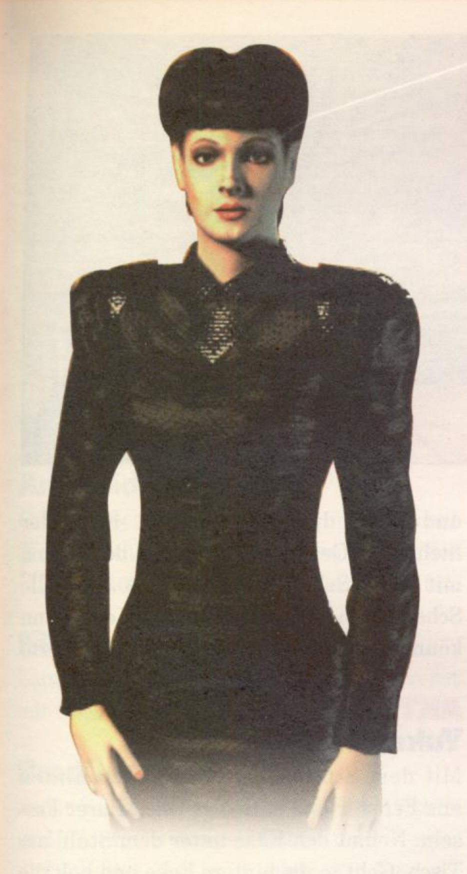


Chinatown

Redet mit dem Mann in der roten Jacke (Gordo). Sprecht die Aushilfskraft (Zuben) an, die daraufhin nach hinten verschwindet. Redet auch mit Howie Lee (Aushilfskraft, Foto von Lucy, Runciters 2x). Jetzt solltet Ihr speichern, da die folgende Szene nicht ganz einfach ist. Folgt Zuben nach hinten. Ihr solltet Euch während des Gesprächs mit Zuben auf einen Sprung nach rechts vorbereiten; also Cursor nach rechts auf den Boden bewegen und immer wieder klicken. Seid Ihr der



Suppe entgangen, nehmt Ihr sofort die Verfolgung auf (Waffe wird automatisch gezogen). Raus durch die Tür und um die Ecke. Dem Penner schenkt Ihr keine Beachtung, sondern lauft schnell durch die Tür. Treppe hoch und bis zur Tür rennen. Jetzt erscheint Zuben hinter Euch. Nun solltet Ihr die Waffe wegstecken. Nach dem Gespräch mit Zuben geht Ihr wieder die Treppe runter und durch das jetzt offene Tor auf die Straße. Dort trefft Ihr Gaff. Nach der Unterhaltung mit ihm solltet Ihr zurück zum Müllkontainer, an dem sich der Penner zu schaffen machte. Müllkontainer untersuchen (Nummernschild).



AKT 2
Tyrell Gebäude

Mit dem Aufzug fahrt Ihr nach oben. Geht in die Kammer und nehmt die Essenschachtel und das Hundehalsband mit. Untersucht die Leiche (Zündschnur). Verlaßt die Kammer und schaut die Konsole an (2x). Nehmt den Ohrring und die Werbebroschüre vom Boden. Geht noch mal in die Kammer und fragt den Fotografen nach dem Ohrring. Jetzt verlaßt Ihr den Tatort und redet mit dem Wachmann in der Halle (Opfer, Ohrring, Tyrell, Sicherheitssystem). Es könnte passieren, daß Euch hier Crystal über den Weg läuft. Redet in diesem Falle auch mit ihr.



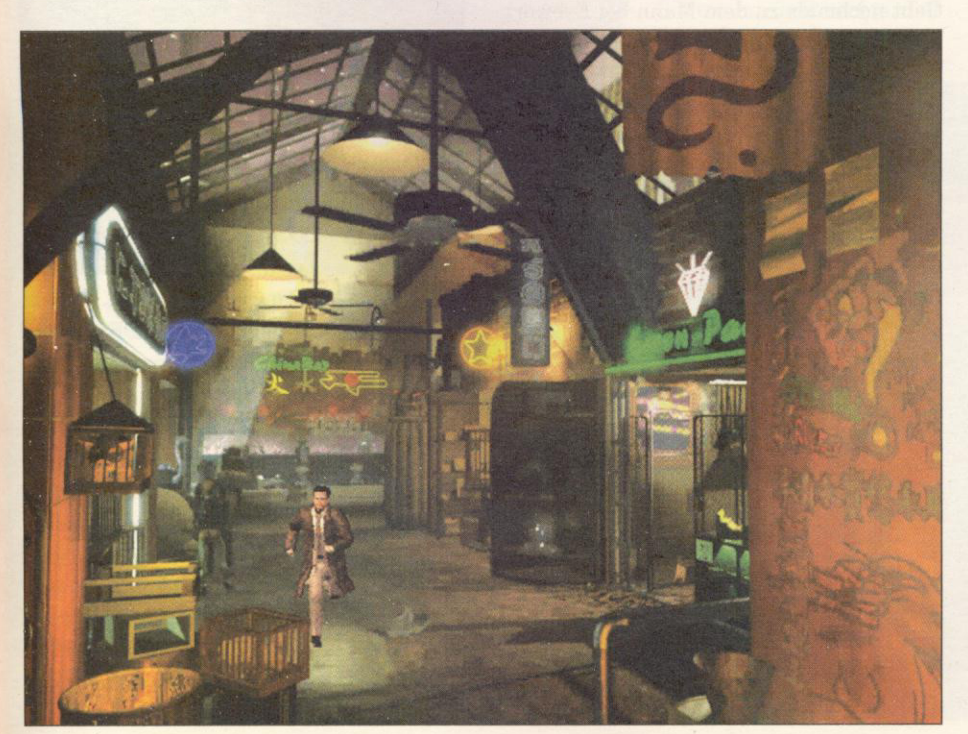


McCoys Apartment

Die jetzt folgenden Schritte solltet Ihr immer ausführen, wenn Ihr Euer Apartment betretet. Spielt mit dem Hund und gebt ihm was zum Fressen. Geht nach hinten ins Schlafzimmer und schaltet den Fernseher an. Sollte an Eurem Anrufbeantworter ein rotes Licht blinken, müßt Ihr ihn abhören. Legt Euch auf das Bett und macht entweder ein Nickerchen, oder schlaft bis zum nächsten Tag durch (dies hängt davon ab, an welchem Teil der Story Ihr Euch derzeitig befindet).

Polizeipräsidium

Geht in den 2. Stock zum Esper-Room und aktiviert den Esper. Wählt das neu eingelesene Bild an. Folgende Bereiche sind heranzuzoomen: Kopf des Verbrechers, Hund links neben dem Verbrecher, Schachtel unten links auf dem Boden. Nun solltet Ihr alle Daten des KIA in den Hauptcomputer übertragen. Geht runter in den ersten Stock ins Büro des Chefs (unterer Bildrand). Dort laßt Ihr das Formular auf dem Schreibtisch mitgehen. Danach lauft Ihr wieder rauf in den 2. Stock, diesmal aber nach links in den Übungsraum. Hier redet Ihr mit Jack über das Formular. Hattet Ihr schon die Möglichkeit, Euch mit Crystal zu unterhalten, solltet Ihr jetzt noch ins Basement (Arrestzellen) gehen und dort mit Grigorian reden (Protest, C.A.R.S.).

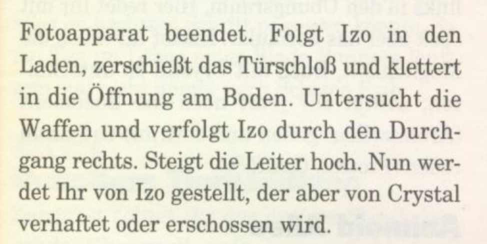


Animoid Allee

Zunächst ist es ratsam, die Schmuckhändlerin zu besuchen (Stand mit grüner Leuchtreklame), um Informationen über den Ohrring zu erhalten. Am nächsten Stand steht ein Verkäufer, der seine Schlangen anbietet. Auch ihn solltet Ihr ansprechen (evt. mehrmals). Verlaßt die Szene nach links und geht zu Bullet Bob's. Dort redet Ihr mit Bob (Waffen, Hasan, Munition). Verlaßt den Laden wieder und geht in den Durchgang unter dem Schild HAWKERS. Redet hier mit Mama Isabella (Foto von Sadik, Eisenduller, Eintopf). Nun geht Ihr weiter durch diese Passage bis zum Green Palace. Sollte niemand vor dem Laden stehen, legt Ihr einfach nochmals eine kleine Ehrenrunde ein. Ihr geht nach unten aus der Passage, lauft zum



Durchgang neben Bobs Laden und wieder runter zum Green Palace. Dies müßt Ihr evt. mehrmals wiederholen. Steht Izo vor seinem Laden, sprecht Ihr ihn an. Sollte er sich jetzt verziehen, müßt Ihr wieder im Kreis rennen, bis er erneut erscheint. Dies wiederholt Ihr so lange, bis Izo das Gespräch mit einem



Fotoapparat beendet. Folgt Izo in den Laden, zerschießt das Türschloß und klettert in die Öffnung am Boden. Untersucht die Waffen und verfolgt Izo durch den Durchgang rechts. Steigt die Leiter hoch. Nun werdet Ihr von Izo gestellt, der aber von Crystal verhaftet oder erschossen wird.

Polizeipräsidium

Fahrt bis zum Esper-Room, wo Ihr die beiden neuen Fotos ladet. Im Foto der China-Bar sind folgende Bereiche anzuzoomen: Kopf der schwarzen Gestalt und die Sicherheitskamera über den Regalen. Auf dem Foto mit McCoy ist die Frau rechts hinter ihm zu zoomen. Nicht vergessen, die Daten zu übertragen.

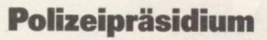
DNA-Gasse

Ihr geht geradeaus und betretet das Gebäude mit dem orangenen Symbol über der Türe (Eyework). Redet mit dem Mann (mehrmals) und geht wieder zurück zum Ausgangspunkt. Jetzt wendet Ihr Euch nach links und sucht das Gebäude Dermo-Design auf (vorher unbedingt abspeichern). Die Handschellen von Moraji müßt Ihr jetzt aufschießen, dann nichts wie raus aus dem Laden. Redet mit dem sterbenden Moraji und schaut Euch nochmal im Laden um. Lauft zur Treppe links neben dem Gebäude hoch. Untersucht die Puppe mit der roten Schärpe. Werft auch einen Blick auf den Monitor rechts neben der Puppe.



Animoid Allee

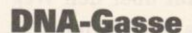
Geht zur China-Bar und redet mit dem Barkeeper (evt. mehrmals), bis dieser die Disc der Überwachungskamera hergibt.





Polizeipräsidium

Geht in den Esper-Room und betrachtet dort das neue Bild der China-Bar. Ihr müßt auf die beiden Männer vor der Bar zoomen (Guzza) und auf den Mann am rechten Bildrand (Izo). Jetzt KIA-Daten übertragen. Lauft danach runter zum Chef und bittet ihn, schnellstmöglich einen Termin bei Tyrell zu arrangieren.

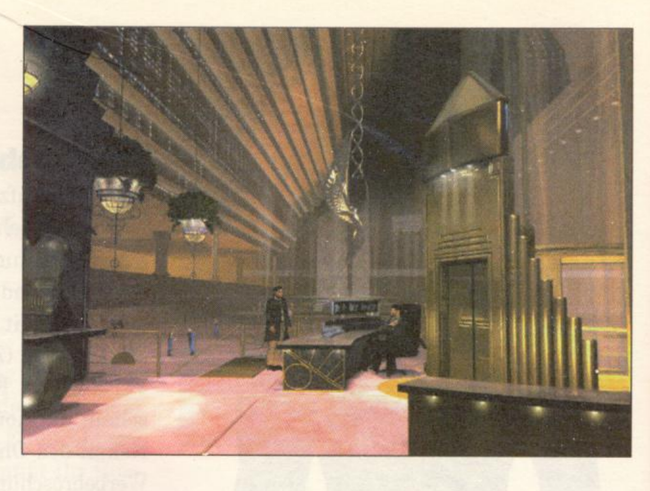


DNA-Gasse

Geht nochmals zu dem Mann bei Eyework und befragt ihn (Zwillinge, Moraji, Tyrell, Sebastian, Umschlag von Lance). Nun könnt Ihr in die Gasse neben Eyework gehen.

Bradbury-Gebäude

Betretet das Bradbury-Gebäude und steigt in den Aufzug links. Sucht das Badezimmer



und steigt die Leiter hinauf. Folgt der fliehenden Gestalt. Wenn Ihr in dem Raum mit dem Schrank seid, müßt Ihr alle Scheiben an diesem einschlagen, erst dann könnt Ihr am Schrank nach oben klettern.

AKT 3

Yukon-Hotel

Mit dem Stuhl hoppelt Ihr nach hinten ans Fenster und entledigt Euch Eurer Fesseln. Nehmt den Käse unter dem Stuhl am Tisch. Geht in die hintere Ecke und holt die Puppe, den Spielchip und das Foto vom Mondbus. Verlaßt den Raum durch die linke Türe. Geht durch die Tür mit dem Neonrand und untersucht die Kommode. Nehmt die Schuppe aus der Dusche. Jetzt zurück in die Lobby, und das Gebäude durch die Türe links verlassen. Untersucht das Autowrack und nehmt das braune Papier daneben mit. Verlaßt die Szene nach links und geht zurück zum Spinner.



Polizeipräsidium

Wie immer, geht Ihr auch hier zuerst in den Esper-Room. Im Bild vom Mondbus könnt Ihr folgendes entdecken: Bilder von drei Personen (Clovis, Sadik und McCoy) und ein gelbes Teil am rechten Bildrand. KIA-Daten abgleichen.

Hysteria-Hall
Geht in den Autoladen (links) und redet mit Larry (Lucys Foto, Zulassungsnummer). Geht danach in die Hysteria-Hall. Sollte Lucy noch nicht da sein, müßt Ihr solange durch das Spiegelkabinett laufen, bis sie an dem mittleren Videospiel steht. Redet mit Lucy (Vater, Crystal). Geht vor die Hysteria-Hall und redet mit dem alten Ehepaar (Foto von Lucy, Käse, Papier).

Animoid Allee
Geht zur Schmuckverkäuferin und redet mit ihr. Danach frgat Ihr Mama Isabella in der China-Kitchen nach ihrer geheimen Zutat.

Nightclub-Row
Lauft nach rechts ins Tally Lewis und redet mit Gordo (was Ihr fragt ist eigentlich egal).

Bradbury-Gebäude
Sucht Sebastian und redet mit ihm (Moraji und Chew, Zwillinge). Geht in sein Labor und schaltet das Gerät neben dem Schreibtisch (am Boden) ein. Nehmt die Unterlagen aus dem Drucker.

Chinatown
Geht nochmal zurück ins Yukon-Hotel und redet mit dem Mann hinter der Theke.

McCoys Apartment
Alles wie immer.

Polizeipräsidium
Besucht Euren Chef in seinem Büro und redet mit Guzza (Holdens Dienstmarke)

Nightclub-Row
Geht zuerst nach links zu Early Q. Ihr sprecht den Aufpasser an, der aber versucht, schwierig zu sein. Geht einfach direkt vor die Bühne und tut so, als ob Ihr die Tänzerin befragt. Der Aufpasser kommt zu Euch, um Ärger zu machen, wird jedoch von der tanzenden Schönheit abgelenkt, wenn er weggeht, sobald er fast neben Euch steht. Geht nun schnurstraks zu der linken Sitzgruppe, die Euch ein wenig den Kopf verdreht. Redet mit Early Q (Schmuck,



Lucy). Folgt ihm, wenn er nach links verschwindet. Nach der Show geht Ihr nach links aus dem Bild und betretet die Umkleidekabine durch die Türe rechts. Redet mit der blonden Frau (Gürtel, schwarze Limousine, Crystal).

Untergrund-Bahn
Geht nun nach rechts und die Treppe rauf.

Nightclub-Row
Early Q: Nach hinten und die Treppe rauf gehen. Geht dann vorsichtig durch die Tür rechts und zerschießt dann den Projektor, sobald Ihr geblendet werdet. Klettert die Leiter hoch und fangt an zu feuern.

AKT 4
Untergrund-Bahn
Im Untergrund solltet Ihr Euch wahrlich nur mit gezogener Waffe bewegen, da hier sehr häufig Polizisten auftauchen, die nicht gut auf Euch zu sprechen sind. Lauft zurück zu dem Raum mit dem Folterstuhl und durch die Türe. Verlaßt die Kreuzung nach links, dann immer weiter nach links bis zur Leiter nach oben. Klettert hier nach oben und fahrt schließlich mit den Lift zu Eurem Apartment.

McCoys Apartment
Hier ist leider schon besetzt, geht also am besten sofort wieder zurück in den Untergrund.

Untergrund
Geht zurück zur Kreuzung und legt den Hebel in der Bildmitte um. Lauft nach rechts aus dem Bild und zu Izos Waffenkammer, wo Ihr jetzt die Waffen untersucht (evt. zweimal). Bewegt Euch zurück zur Kreuzung und



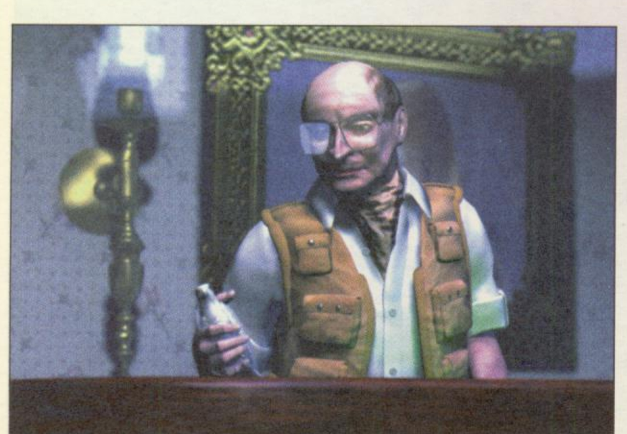
verlaßt das Bild nach oben. Nehmt den Durchgang rechts und steigt in den Aufzug.

Penner-Unterkunft
Redet mit dem Penner (Untergrund, andere, dicker Mann). Verlaßt den Raum nach rechts. Jetzt solltet Ihr zunächst abspeichern, denn es wird etwas schwierig. Zieht Eure Waffe und rennt nach rechts über die Planke. Erscheint die Ratte, wendet Ihr Euch sofort wieder nach links (Bild nicht verlassen). Nun müßt Ihr warten, bis die Ratte etwas über die Hälfte der Planke überwunden hat, um sie dann zu erschießen (Tip: Liegt die Ratte in der Mitte der Planke oder sogar noch weiter rechts, bricht die Planke beim Überqueren ein). Jetzt verlaßt Ihr den Raum nach rechts und Ihr findet Euch im Labor wieder.



Untergrund-Labor
Redet mit den Zwillingen (Replikanten, Arbeit, Lebenserwartung, Clovis, Guzza, Runciter). Von den Zwillingen erhaltet Ihr den Auftrag, wichtige Dokumente von Tyrell zu stehlen. Geht durch den Durchgang links von der Treppe und klettert die Leiter nach oben.

Tyrell-Gebäude
Klettert in den Lüftungsschacht nach oben. Rennt zum Aufzug und fahrt nach hoch. Schnappt Euch die Unterlagen auf dem Tisch, dann rennt Ihr so schnell wie möglich raus und zurück zum Lüftungsschacht. Auf den Wachmann braucht Ihr nicht zu achten. Geht zurück zu den Zwillingen im Labor und gebt ihnen die Unterlagen. Geht die Treppe hoch und benutzt das Videophon, um Guzza anzurufen. Lauft nun zurück zur Penner-Unterkunft und nach links aus dem Bild. Sobald Clovis erscheint, erschießt Ihr Guzza und macht Euch auf den Weg zum Apartment (von der Kreuzung aus immer nach links).





McCoys Apartment
Schaut Euch den toten Hund an und untersucht die Zigarette. Jetzt sollte das Videophon im Schlafzimmer klingeln. Es ist Lucy. Geht zurück in den Untergrund.

Untergrund
Lauft durch den Raum mit dem Folterstuhl in den großen Tunnel. Folgt dem Tunnel bis zu der Stelle, an der ein kleines Loch in der linken Tunnelwand ist, und klettert hinein. Über der Wendeltreppe befindet sich Larrys Laden.

Larrys Laden
Geht nach draußen und sammelt Lucy ein. Zurück im Laden, redet Ihr jetzt mit Larry. Speichert zuerst und beeilt Ihr Euch dann, aufs Dach zu kommen, wo Ihr Euch mit Crystal duelliert. Leider ist der Spinner, den Larry Euch leihen wollte, defekt. Geht also wieder hinunter in Larrys Laden. Am Pult links drückt Ihr den grünen Knopf. Sobald das Auto in der Luke verschwunden ist, flieht Ihr über die Wendeltreppe nach unten. Lauft den großen Tunnel ganz durch und stürzt Euch ins Auto. Jetzt könnt Ihr Euch zurücklehnen und in Ruhe den Abspann betrachten...



Wie bereits gesagt, war dies nur eine der vielen möglichen Varianten, Blade Runner durchzuspielen. Ihr habt jedoch an vielen Stellen in der Story die Chance, andere Verhaltensweisen auszuprobieren. Denkt einfach immer daran, daß Ihr im Spiel nie selber wißt, ob Ihr selbst ein Replikant seid, oder nicht. Es kommt darauf an, wie Ihr Euch verhaltet. Ein Blade Runner wird Replikanten töten, ein Replikant wird aber keine „seiner Art“ abschießen, da sie ihm als Komplizen dazu verhelfen könnten, ein Gegenmittel für die kurze Lebensspanne von vier Jahren zu finden. Aber... was wäre, wenn ein Blade Runner sich nur als Replikant ausgibt, um mehrere an einem Ort zusammenzubekommen und auf einen Schlag zu erledigen? Oder... oder... probiert es ganz einfach mal aus – wer weiß, welche Variationen Euch noch einfallen...





So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten".

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat's programmiert?

Schwierigkeit
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviele?

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten
Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Multiplayer
Ob und wie.

Name	**Incubation: Time is running out**
Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	engl./dt.gepl.
Anleitung	engl./dt gepl.
Multiplayer	Internet/IPX

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

Grafik 87%
Sound 85%

Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

3Dfx

AB 18

Mindestanforderung
Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware
Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Voraussetzung
Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt

Voraussetzung
Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist


Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.


Stephan Freundorfer
sf


Christian Peller
cis


Jan Binsmaier
jb


Maik Wöhler
mw


Ralf Müller
rm


tom schmidt
ts

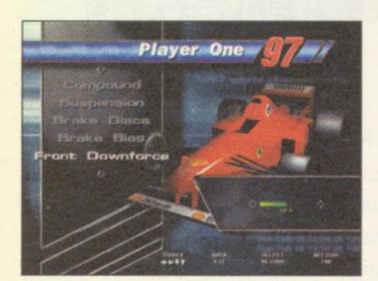

Joe Nettelbeck
jn

FORMEL
Gentlemen, start

Rechtzeitig zum Beginn der neuen Rennsport-Saison gibt Psygnosis Vollgas



Arcade: Hier gibt es nur vier Fahrzeugeigenschaften zu beachten



Grand-Prix: Vorderer Abtrieb?? Das kommt nun davon, daß ich in Physik immer geschlafen habe.



Round and round and round it goes... ein kleiner Fahrfehler kann sich rennentscheidend auswirken



Gerangel: Weltklassefahrer schenken sich schon beim Start nichts

Mit leidvoller Miene erinnern sich deutsche Formel-1-Freunde an das, aus ihrer Sicht, klägliche Ende der vergangenen Saison. Hat doch der unbestrittene Saubermann der nationalen Sportmillionäre, Michael Schuhmacher, aufgrund einer geistigen Fehlzündung beim letzten Lauf in Jerez rüdeste Verkehrsmanieren an den Tag gelegt. Der 97er-Weltcuppunkte und des guten Rufs verlustig, darf der Bad Boy sein lädiertes Image ab 8. März in der Weltmeisterschaft 1998 wieder aufpolieren (der Kasten auf S.120 gibt Auskunft über die vorgesehenen Termine). Aber dank der Entwickler von Bizarre Creations habt Ihr nun die Möglichkeit, die Scharte im Namen Schumis auszuwetzen oder als einer der 21 anderen Piloten auf der Jagd nach Weltmeistertitel, Pokal und einer Jumboflasche Champagner an den Start zu gehen. Wie mittlerweile für jeden größeren Sporttitel unvermeidbar, besitzt natürlich auch Formel 1 '97 eine offizielle (und teuer von der FIA erworbene) Lizenz zur Verwendung realer Daten. Wer dennoch nicht in Jean Alesis oder Mika Hakkinens Rennanzug schlüpfen will, hat die Möglichkeit, unter eigenem Namen anzutreten.

Einsteigen und loslegen!

Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem zwischen Arcade und Simulation nur wenige Unterschiede feststellbar waren, bietet die aktuelle Formel-1-Version wirklich zwei eigenständige Spielansätze. Der Arcade-Modus läßt dem Spieler einzig die Wahl des Teams, weder der Fahrer noch die Eigenschaften des Flitzers sind beeinflußbar. So hängt die Entscheidung ausschließlich von Euren ästhetischen Präferenzen und vier vorgegebenen Attributen jedes Wagens ab: Geschwindigkeit, Griffigkeit der Reifen, Beschleunigung und Bremsleistung. Der Arcade-Modus bietet also reine und gut bekömmliche Action-Kost. Die Boliden sind einfach zu steuern, weder Treibstoffmangel noch zerfetzte Reifen nötigen zum Boxenstop, und gegnerische Fahrzeuge lassen sich ohne Spoilerverlust rammen. Hier wird das Spiel leider auch einen Tick zu unrealistisch, denn es ist nicht ganz einsichtig, daß der direkte Weg über den Acker meist einen erheblichen Zeitvorteil gegenüber einer sauberen Kurvenfahrt bringt. Fünfzehn Kurse sind in diesem Modus geboten, je fünf in den Schwierigkeitsgraden Leicht, Mittel und Schwer. Ihr könnt entweder beim Rennen gegen die Uhr Bestzeiten unterbieten oder Euch von der hintersten Position auf den ersten Platz vorkämpfen und dabei Punkte sammeln. Fünf Runden müssen für dieses Vorhaben genügen. Zudem läuft, wie bei Action-Racern üblich, unbarmherzig die Uhr. Zusätzliche Rennzeit wird durch Passieren von Checkpoints dazugewonnen. Anfangs stehen nur die jeweils ersten Kurse des gewählten Schwie-

1 '97 your engines

rigkeitsgrades zur Verfügung. Wer mindestens den sechsten Platz erreicht hat, kann sich auf der nachfolgenden Strecke versuchen. Für anhaltende Motivation sorgen dabei nicht nur Bestenlisten, sondern auch die fünf Bonustracks, die nur fahren darf, wer sich auf allen Strecken als Sieger durchgesetzt hat. Da dies einige Zeit in Anspruch nimmt, können für spätere Sitzungen insgesamt 20 Spielstände gespeichert werden.

Wo bitte geht's zur Box?

Erheblich höhere Anforderungen an fahrerisches Können und technisches Verständnis stellt der Grand-Prix-Modus. Neben Training und Einzelrennen auf einer von 18 Strecken kann die komplette Vorjahressaison am heimischen Bildschirm nachgespielt werden. Schon die Wahl des Fahrers verleitet zu längerem Grübeln, wird doch Fahrverhalten und Leistung jedes einzelnen Wagens simuliert. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad sind eine bestimmte Anzahl Rennbedingungen beeinflußbar. Für Einsteiger ist es ratsam, die Lenk- und Bremshilfe einzuschalten, um nicht bereits im ersten Kiesbett zu landen. Selbstverursachte Schäden, wie Beulen in der Karosserie oder ein zerlegtes Getriebe durch unbedarftes Schalten, lassen sich ebenso an- oder abwählen wie Ausfälle durch höhere Gewalt (wie sollten geplatzte Ölleitungen oder brennende Motoren sonst erklärbar sein?). Immer wieder entscheidend für den Ausgang eines Rennens sind die Wetterbedingungen. Gerade auf Kursen wie im englischen Silverstone herrscht selten eitel Sonnenschein. Wer auch mal den Monegassen Mistwetter gönnt, kann sich den Regentanz sparen. Das Wunschwetter kann bestimmt oder dem Zufall überlassen werden. Der spannendste Modus: Variable Bedingungen während des Rennens. Ein plötzlicher Wolkenbruch kann Euch so zum Besuch der Box zwingen, denn ohne die richtige Bereifung wird das Rennen zur Rutschpartie. Aber auch abgefahrene Slicks oder ein leerer Tank können, so erwünscht, Eure Crew zur Arbeit anhalten. Eine wirkliche Innovation im computerisierten Rennspiel-Genre sind die Visierschutzfolien. Im Lauf des Rennens sammelt sich eine Menge Dreck auf Eurem Visier an. Ist der Blick zu stark getrübt, so wird die oberste Folie auf Tastendruck abgezogen und für die nächsten Runden herrscht wieder klare Sicht. Verständlicherweise steht keine unbegrenzte Anzahl an Folien zur Verfügung, eine sorgsame Einteilung ist also angebracht. Ähnlich Ubisofts Referenzprodukt F1 Racing Simulation werden auch bei Formel 1 '97 Flaggen zur Nachrichtenübermittlung durch die Rennleitung eingesetzt. Vor einer drohenden Disqualifikation wird ebenso gewarnt (schwarz-weiße Flagge) wie vor Gefahrensituationen während des Rennens (gelbe Flagge). Wer sich

Nur in der Cockpitansicht stört das verschmutzte Visier



Vom leicht erhöhten Blickwinkel ist die Ideallinie besser auszumachen



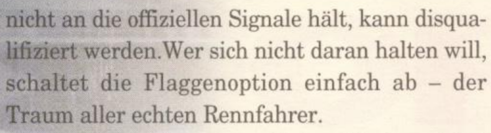
Der beste Kompromiß aus Übersichtlichkeit und Geschwindigkeitsgefühl



Die Vogelperspektive degradiert den Boliden fast schon zum Matchboxauto



An der Radaufhängung dürfen die Stewarts-Techniker wieder ein Weilchen basteln



nicht an die offiziellen Signale hält, kann disqualifiziert werden. Wer sich nicht daran halten will, schaltet die Flaggenoption einfach ab – der Traum aller echten Rennfahrer.
Sind alle Einstellungen erfolgt, geht es zunächst einmal zum Training auf den Asphalt. Als hilfreich zum Kennenlernen des Kurses erweist sich die zuschaltbare, unaufdringlich präsentierte Ideallinie. Habt Ihr genug Übungsrunden gedreht und Euren Boliden ausgetestet, könnt Ihr Euch erzielte Leistungen wie Drehzahl, Beschleunigung oder Geschwindigkeit via Telemetriebildschirm ansehen und in Folge diverse Einstellungen an Eurem Fahrzeug ändern.

Der F1-Kalender 1998 – 15 Tage PS-Vollrausch

Auch dieses Jahr darf die Fernsehnation wieder miterleben, wie sich Big Schumi mit seinem kleinen Bruder Ralf und 20 weiteren Fahrern aus insgesamt 11 Teams heiße Gefechte um Plazierungen und Punkte liefert.
Wo und wann sagt Euch unser Formel 1-Kalender:

Rennstrecke	Großer Preis von	Geplantes Austragungsdatum
Melbourne	Australien	8. März
Interlagos	Brasilien	29. März
Buenos Aires	Argentinien	12. April
Imola	San Marino	26. April
Barcelona	Spanien	10. Mai
Monte Carlo	Monaco	24. Mai
Montreal	Kanada	7. Juni
Silverstone	Großbritannien	12. Juli
Spielberg	Österreich	26. Juli
Hockenheim	Deutschland	2. August
Hungaroring	Ungarn	16. August
Spa	Belgien	30. August
Monza	Italien	13. September
Nürburgring	Luxemburg	27. September
Suzuka	Japan	1. November



Fast ästhetisch wirbelt der Staub für den 3Dfx-Benutzer auf

Wer dagegen mit Direct3D und ältlicher Grafikkarte fährt, kann kaum die Hand vor Augen sehen, geschweige denn seinen Wagen



Dabei ist Experimentierfreudigkeit gefragt, denn Idealwerte für Härte der Reifen, Starre der Radaufhängung oder Dicke der Bremsscheiben gibt es nicht. Die exakte Abstimmung des Wagens auf den jeweiligen Kurs und den persönlichen Fahrstil bedarf geraumer Zeit und Erfahrung. Bis zu 20 Produkte Eurer Ingenieurtätigkeit dürfen zum späteren Abruf gespeichert werden.

Wer nicht bremst, verliert....

Wer glaubt, nach einer perfekten Leistung im Arcade-Modus auch für den echten Rennzirkus geeignet zu sein, wird bereits im Training eines Besseren belehrt. Selbst, wenn man die eigenen Fahrkünste als bescheiden wertet und deshalb den einfachsten Schwierigkeitsgrad einstellt, zeigt sich die Macht der Fliehkräfte spätestens in der ersten Kurve. Nur zu häufig endet die Fehleinschätzung von Geschwindigkeit und Kurvenverhalten im Gras oder an der Bande. Habt Ihr über das Spielmenü auch noch das Auftreten von Fahrzeugschäden ermöglicht, führen zwei, drei unbedachte Manöver zur hektischen Betriebsamkeit des Boxenteams, das sich über Funk bei Euch meldet. Ein Verzicht auf dringende Reparaturmaßnahmen endet unausweichlich mit frühzeitigem Ausscheiden durch einen geplatzten Reifen oder eine gebrochene Achse. Aber auch bei leichten Schäden ist der Boxenstop ratsam, Lenkung und Leistung des Fahrzeugs verschlechtern sich oft schon durch kleinere Touchierungen erheblich.

Wie im richtigen Leben liegt zwischen Freitagstraining und Sonntagsrennen das samstägliche Qualifying. Zwölf Runden lang habt Ihr die Chance, eine gute Zeit und damit einen der vorderen Startplätze beim Rennen selbst herauszufahren. Wer freiwillig auf die Pole Position verzichtet oder das Feld lieber von hinten aufräumt, kann jederzeit aus der Qualifikation aussteigen und direkt an den eigentlichen Rennstart gehen. Je nach Einstellung erstreckt sich der Kampf um die Spitze über drei, fünf oder zehn Runden. Für hartgesottene Asphaltritter mit extralanger Mittagspause steht sogar die halbe oder volle Distanz, die 1997 gefahren wurde, zur Verfügung. Beim Straßenkurs von Monte Carlo wären das zum Beispiel 39 bzw. 78 kurvige Runden, die bis zum Schwenken der karierten Fahne gedreht werden müssen.

Ohne 3Dfx läuft (fast) nix!

Aus acht verschiedenen Perspektiven heraus kann in den Rennverlauf eingegriffen werden. Dabei ist neben den diversen Fahrzeug-von-hinten-Blickwinkeln auch eine Cockpitansicht geboten, die zwar die Fahrerhände am vibrierenden Lenkrad zeigt, aber die Rückspiegel, wie schon beim Vorläufer, vermissen läßt. Ein Blick auf die Verfolger ist nur im Vollbild möglich und daher nur auf langen Geraden unproblematisch.

Strecken, Hintergründe und Mitstreiter sind herrlich detailliert dargestellt. Kleine Wölkchen verbrannten Gummis zeugen vom durchgedrückten Gaspedal, kommt man vom Kurs ab, wirbelt Staub auf oder die Räder befördern für kurze Zeit ein Stückchen Rasen mit. Bei klarem Himmel erzeugt die Sonne Lens Flares, bei Regen und Nebel wünscht man sich,



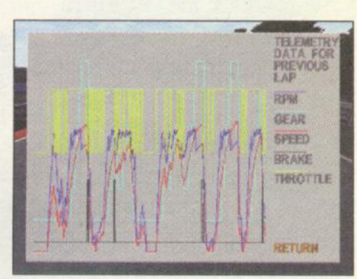
Australien: In Melbourne solltet Ihr besser die Sonnencreme bereitlegen



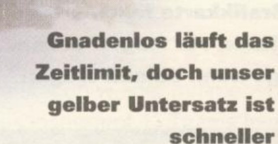
Monaco: Über dem Mittelmeer braut sich was zusammen



Österreich: Heftige Regenschauer verwandeln den A1-Ring in eine Rutschbahn



Der Telemetrie-Bildschirm dient eher der Verwirrung als dem Verständnis





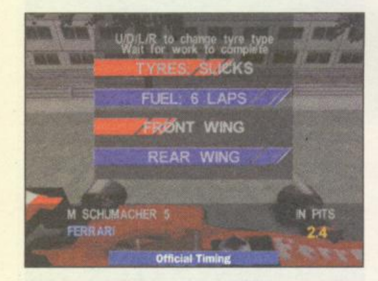
Gnadenlos läuft das Zeitlimit, doch unser gelber Untersatz ist schneller



Harte Bandagen: Nach diesem Crash braucht der Ferrari dringend einen Kundendienst



Durch die drei Regler rechts wird die Lautstärke von Musik, Moderator und Motorengeräuschen bestimmt



Frische Reifen sind flott aufgezogen, aber das Ausbeulen der Karosserie dauert...

einen Beifahrer zu haben, der einem die nächste Kurve ansagt. Die Zeichnungstiefe, also die Distanz in der die ersten fernen Details vor dem Fahrer auftauchen sollen, kann über ein Optionsmenü der Rechnerleistung angepaßt werden. Doch selbst wer die nötige Power hat und sich daher den Luxus einer optimalen Darstellung leisten will, wird mit einem Aufbau von Hintergrundgrafiken bedacht, die nicht einmal dem Namen Pop-Up gerecht wird. Gerade beim Stadtkurs von Monaco möchte man meinen, daß kleine Wichtel im Monitor gemächlich die Hochhäuser auf den Bildschirm pinseln. Solltet Ihr immer noch nicht von der Notwendigkeit einer 3D-Grafikkarte überzeugt sein, wird Euch Formel 1 '97 endgültig die Entscheidung abnehmen. Eine Direct3D-Unterstützung ist zwar implementiert, von der ursprünglichen Grafikpracht der 3Dfx-Version bleibt allerdings, zumindest bei älteren Karten, nicht mehr viel übrig. Zudem wird ein flottes und speicherstarkes Pentiumsystem mit gewöhnlicher Grafikkarte so gnadenlos ausgebremst, daß selbst auf dem Dreirad der kleinen Schwester mehr Geschwindigkeitsgefühl aufkommt.

Symphonie der Motoren

Bezüglich des Sounds hat sich beim neuen Formel 1 einiges getan. Die Musikuntermalung ist nicht mehr nur auf rockigen Sound beschränkt, zwölf neue Titel sollen sämtliche Geschmäcker abdecken und selbst Freunde orchestraler Klänge zu Höchstleistungen anspornen. Leider waren in der Testversion erst sechs unterschiedliche Lieder wählbar, die sich recht vielversprechend anhörten. Neben Jochen Mass, der bereits im Vorgänger kommentierte, soll in der deutschen Version zusätzlich Heiko Waßer von RTL ein paar Sprüche klopfen. Die Äußerungen, die während des Spiels fallen, beschränken sich dabei nicht nur auf die Fahrleistung, es werden auch generelle Tips zur Verbesserung des Rennergebnisses gegeben. Zusätzlich meldet sich bei Wetterum-







Jan Binsmaier

GUT

Ah, Psygnosis macht nun doch nicht nur in Grafikbeschleuniger! Find ich eigentlich klasse, denn beim Vorgänger hat mich schon gewaltig gestört, daß nur Besitzer von 3D-Karten in den Renngenuß kamen. Dennoch: Die Umsetzung der Direct 3D-Version bringt mich nicht zum Jubeln. Zu holprig kommen die Hintergrund-Grafiken, zu ruckelig hüpft der Bolide um die Kurven. Vor allem die lieblosen Tribünen samt Zuschauern enttäuschen mich ein wenig. In der 3Dfx-Version zeigt der Hersteller dann natürlich, daß er sein Werk versteht – keine Frage. Auch der neue Arcade-Modus gefällt mir sehr gut, schließlich möchte man auch mal zwischendurch alle Feinheiten fahren lassen und einfach drauflos holzen. Ansonsten reicht mir das Angebot nicht: Wenn schon Nachfolger, dann gehört einfach ein bisserl Innovation dazu. Wenn ich schon im Simulations-Modus bin, dann wär's mir am liebsten, ich könnte an jeder Schraube drehen. So bleiben mir nur Standard-Einstellungen, die mittlerweile jedes Formel 1-Spiel hat.

Überholspur oder Seitenstreifen- Aktuelle Rennspiele im Vergleich

Die vergangenen Monate brachten einige Perlen im Bereich der PC-Rennspiele hervor. Ubisofts Vorzeigeprodukt F1 Racing Simulation gelang dabei mühelos der Sprung aufs Siegertreppchen. Eine größere Vielfalt an Tuningoptionen haben nur die Ingenieurteams der Formel 1-Rennställe. Dafür mißlang den Franzosen der einfache Rennmodus, Brems- und Lenkhilfen verminderten mit dem Schwierigkeitsgrad gleichzeitig den Spielspaß. Auch Psygnosis' erste Formel-1-Version konnte im Arcade-Modus nicht vollständig überzeugen. Zudem war der Simulationspart ziemlich dürftig gestaltet. Formel 1 '97 dagegen bietet neben umfangreichen Fahrzeug- und Spieleinstellungen realistisches Fahrverhalten, aber auch erstklassige Rennaction zum Soforteinstieg. Kalistos Ultimate Race Pro läuft zwar außerhalb der Formel-1-Konkurrenz, verdient aber trotzdem als Power Play Volltreffer die Beachtung aller Octan-Junkies.

				
	Formel 1	**Formel 1 '97**	**F1 Racing Simulation**	**Ultim@te Race Pro**
Hersteller	Psygnosis	Psygnosis	Ubi Soft	Kalisto Entertainment
Renn-Genre	Simulation	Simulation	Simulation	Action
Saison	1995	1997	1996	–
Strecken	17	20	16	5
CPU-Gegner	25	21	21	8
Fahrperspektiven	5	8	3	3
Fahrzeuge	26	22	22	16
Wetter	einstellbar	einstellbar	einstellbar	einstellbar
Replayfunktion	nein	nein	ja	nein
Multiplayer	nein	2 – 8	2 – 8	2 – 16
3Dfx-Unterstützung	ja	ja	ja	ja
Power-Wertung	79%	86%	92%	81%

schwung oder Schäden am Fahrzeug das eigene Team über Funk und fordert zu einem kleinen Abstecher in die Boxengasse auf. Durch die Kombination von Musik und Kommentaren mit den Motoren- und Außengeräuschen (wie dem Jubel der Menge oder quietschenden Reifen) entsteht eine dichte atmosphärische Soundkulisse. Besonders real wirken die Schlechtwettergeräusche. Es donnert, der Wind pfeift und Regen prasselt auf den Asphalt. Man möchte beinahe lieber die Fahrerkantine besuchen, als seine Runden im trübseligen Novemberwetter zu drehen.

Im Zuge der Fertigstellung entfiel leider die im Preview noch erwähnte Zweispieler-Splitscreen-Variante vollständig. Dafür bietet Formel 1 '97 sowohl im Arcade- als auch im Grand-Prix-Modus Netzwerkunterstützung für bis zu acht Fahrer. Dabei werden bezüglich Spielmodi und Wageneinstellungen alle Möglichkeiten geboten, die auch der Einzelspieler hat. Zusätzlich darf bestimmt werden, ob das Fahrerfeld nur aus menschlichen Spielern bestehen soll, oder sich die Computergegner ebenfalls am Rennen beteiligen dürfen. *sf*





Dies sind keine Beispiele für moderne architektonische Kunst, sondern für altbekannte Probleme beim Bildaufbau



Stephan Freundorfer

SUPER

Wenn Menschen aus Fehlern lernen, freut das mich als Ex-Lehrer natürlich besonders. Dabei haben die Jungs von Psygnosis nicht nur die Kritik an ihrem eigenen Produkt beherzigt, sondern wohl auch auf die französische Konkurrenz geschielt. Eine generelle Problematik bei F-1-Titeln ist die Gratwanderung zwischen Realismus und Spielbarkeit. Der Versuch, mit einem Produkt den Großteil der Spieler, Amateure wie Profis anzusprechen, geht meistens in die Hose. Formel 1 '97 ist erfreulicherweise beides, ernsthafte F1-Simulation und rasantes Actionspiel. Der Einstieg in den Arcade-Modus dauert keine Minute, schon spielt man einen hervorragend gestalteten Just-for-fun-Racer. Die Menüs im Grand-Prix-Modus sind einfach zu handhaben, die optimalen Einstellungen für jeden einzelnen Kurs bedürfen aber einer intensiven Beschäftigung mit dem Spiel. In puncto Optionsvielfalt bleibt Formel 1'97 zwar hinter Ubis F1 Racing zurück, dafür bekommt der Spieler zwei ausgewachsene, unterschiedliche Rennspiele zu einem Preis.

Name: .....**Formel 1 '97**
Genre: ....Rennsimulation
Hersteller: ....Bizarre Creations/Psygnosis
Schwierigkeit: ..einstellbar
Preis: ....ca. 100 DM
Spieler: ....1 – 8
Steuerung: .....Keyboard, Lenkrad, Gamepad
Besonderheiten: .Daten der F1-Saison 1997
Spiel: ....deutsch
Anleitung: ....deutsch
Multiplayer: ....IPX

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4xCD, Direct3D-kompatible Grafikkarte

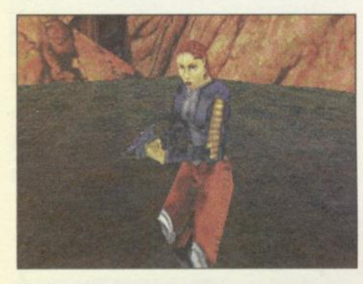
Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 8xCD, 3Dfx-Karte, Lenkrad

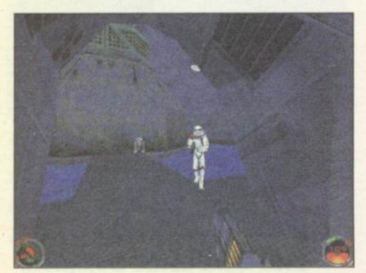
Grafik 82%
Sound 85%
Spielspaß

Solo	Multi
82%	84%

Jedi Knight: MYSTERIES

Der Kampf gegen die dunkle Seite der Macht geht weiter

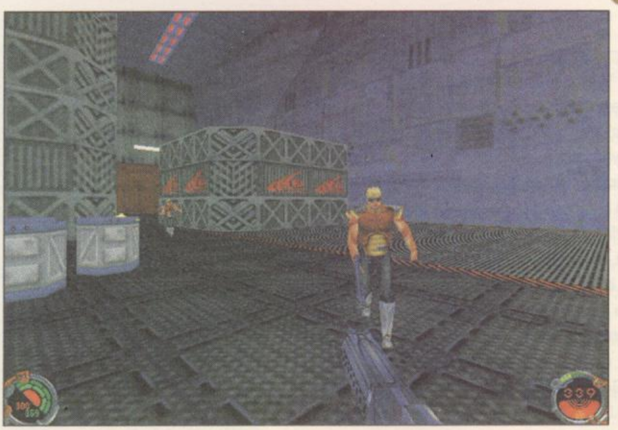

Der Spieler darf auch als Mara Jade die Gegend erkunden


Mancherorts wimmelt es von Sturmtruppen


Auf dem Weg zu Ka' Pa dem Hutten begegnet man einigen unfreundlichen Gesellen


Mit dieser Kreatur hat bereits Luke Skywalker so seine Erfahrungen gemacht

Vor wenigen Monaten veröffentlichte LucasArts einen 3D-Shooter, der die Konkurrenzprodukte das Fürchten lehrte. Statt mit übermäßiger Brutalität um die Gunst der Käufer zu buhlen, erfreute „Jedi Knight" durch eine enorme Spieltiefe und frische Ideen – und das in einem Genre, dessen Beiträge sich oft nicht gerade durch Innovationsreichtum auszeichnen. Wer nach der Vernichtung des finsteren Jerec und seiner Vasallen glaubte, dieses Kapitel des nie enden wollenden Sternenkrieges abgeschlossen zu haben, wird jedoch nun eines besseren belehrt. Mit der Zusatz-CD „Mysteries Of The Sith" wartet jetzt nämlich eine weitere Herausforderung auf den tapferen Lichtschwertakrobaten.


Die Piraten haben uns entdeckt

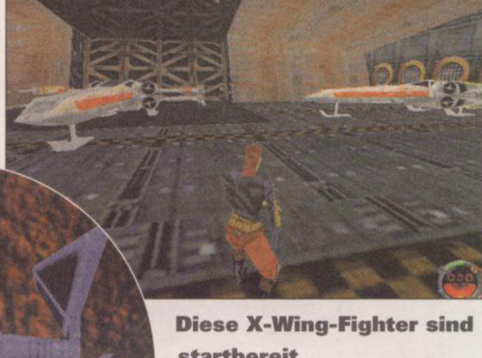
Der erneute Ego-Trip ins „Star Wars"-Universum knüpft mit seiner Storyline fünf Jahre nach dem Kampf gegen die sieben Jedi-Ritter an. Kyle Kartan ist inzwischen zu einem mächtigen Jedi herangereift und unterrichtet die ehemalige Attentäterin und Schmugglerin Mara Jade in den guten Eigenschaften der Macht. Imperator Palpatine machte Mara einst höchstpersönlich mit der dunklen Seite vertraut, bis sie von Luke Skywalker bekehrt wurde. Durch Kyle hofft sie, ihre Ausbildung abschließen zu können. Die ersten vier Level in „Mysteries Of The Sith" bestreitet der Spieler dabei als Kyle Kartan, um danach in die Rolle von Mara zu schlüpfen, während sich der Jedi auf die Suche nach einem geheimnisvollen Tempel der Sith begibt, in dem obskure Kräfte schlummern sollen.

Außer der eigenständigen Rahmenhandlung, die sich zu Beginn und am Ende eines Levels durch Zwischensequenzen weiterentwickelt, neuen Schauplätzen und dem zweiten Charakter, mit dem Ihr einige Spielabschnitte absolviert, glänzt das „Add-On" auch noch mit anderen zusätzlichen Features. Unter ande-

OF THE SITH

rem wurde das System zum Verteilen der in einer Mission ergatterten Machtpunkte für „Mysteries Of The Sith" überarbeitet und erweitert. Eine Unterscheidung zwischen hellen und dunklen Kräften entfällt, denn schließlich haben Mara und Kyle bereits die gute Seite gewählt. Darüber hinaus stehen die aus „Jedi Knight" bestens bekannten Fähigkeiten „Force Throw" und „Lightning" nicht mehr zur Verfügung. Dafür wurden jedoch fünf neue Aspekte („Chain Lightning", „Force Push", „Force Projection", „Far Sight" und „Saber Throw") integriert. Die Beherrschung der verschiedenen Kräfte ist diesmal außerdem unbedingt erforderlich, um Level zu meistern. So könnt Ihr zum Beispiel in einem Abschnitt nur durch den Einsatz von „Force Pull" in den Besitz eines benötigten Gefängnisschlüssels und Eures Lichtschwertes gelangen, oder Ihr erklimmt per „Force Jump" in einem Tal eine ansonsten unerreichbare Ebene.

Neben einigen neuen Widersachern, die Euch während des Geschehens immer wieder über den Weg laufen, wurde obendrein Euer Repertoire an martialischen Gerätschaften aufgerüstet. Zu den Euch bereits vertrauten Waffen gesellen sich Zielsuchraketen, Blendgranaten, Han Solos Schießprügel, der BlasTech DL-44, ein Zielfernrohr, Sprengladungen, die mit einer Fernbedienung gezündet werden, sowie ein Karbonitgewehr, um Kontrahenten einzufrieren. In manchen Regionen stoßt Ihr sogar auf eine stationäre Blasterkanone, die Ihr ebenfalls bedienen könnt.



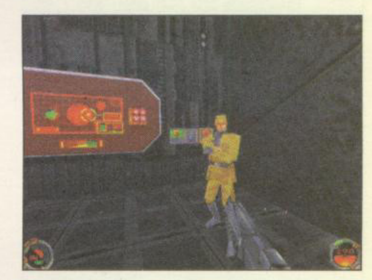
Diese X-Wing-Fighter sind startbereit

Ein TIE-Jäger mitsamt seinem Herrchen

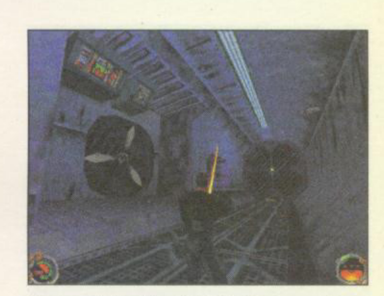
Mußtet Ihr Eure kleinen grauen Zellen bereits in „Jedi Knight" gelegentlich angestrengen, so ist dieses wichtige Spielelement in „Mysteries Of The Sith" wesentlich anspruchsvoller ausgefallen. Beispielsweise gewährt man Euch in einem Level nur in Verkleidung den Zutritt zu einer Örtlichkeit, oder Ihr müßt an Bord eines Raumschiffes eine R2-Einheit veranlassen, eine spezielle Tür zu entriegeln. Selbstverständlich gilt es des weiteren, die obligatorischen Schalter zu betätigen, Schlüssel oder diverse Gegenstände zu finden oder mit dem Laserschwert Metallgitter zu durchtrennen, die den Zugang zu gewissen Locations versperren. *cis*



Schweine im Weltall



Preisfrage: Wer schießt schneller?



Imperiale Örtlichkeiten sollte man nur mit gezückter Waffe betreten



Chris Peller

SUPER

LucasArts hat da ein Add-On aus dem Ärmel geschüttelt, das das Basisprodukt tatsächlich einen Tick überflügelt. „Mysteries Of The Sith" ist „Jedi Knight" für Fortgeschrittene. Waffenfetischisten freuen sich über die zusätzlichen Verteidigungswerkzeuge und Denksportler über die gestiegene Puzzledichte. Hinsichtlich der Spieltiefe ist „Mysteries Of The Sith" somit sicherlich überragend. Ein scharfes Auge ist Vorraussetzung, um keinen wichtigen Schalter oder eine versteckt gelegene Passage zu übersehen. Lediglich die Zwischensequenzen sind nicht mehr so brillant wie in „Jedi-Knight". Statt Videos in Kinoqualität wurden diese Szenen mit Hilfe der Spieleengine realisiert. Dies mindert aber in keiner Weise den Spielspaß und gibt höchstens nur leichte Abzüge in der B-Note. Wer von einem Ego-Shooter mehr erwartet, als mordlüstern durch die Locations zu wandern, sollte ohnehin nicht lange überlegen und sich diese Erweiterung sofort zulegen – dieser Zusatz wertet das ebenfalls fabelhafte Urprogramm nochmals auf.

Name:	Jedi Knight: Mysteries Of The Sith
Genre:	Action
Hersteller:	LucasArts
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 40 Mark
Spieler:	1 – 8
Steuerung:	Maus, Tastatur, Joystick
Besonderheiten:	CD-Audio, 3Dfx
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	ja

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 2 x CD

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik 85%
Sound 91%
Spielspaß

Solo	Multi
89%	89%

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

BATTLEZ

Schlachtengetümmel a

Das Produkt aus dem Hause Activision zeigt „Uprising“ die Zähne

Das Echtzeitgenre bricht zu neuen Ufern auf. Nachdem im vergangenen Jahr Titel wie „KKND“, „Total Annihilation“, „Earth 2140“ oder auch „Dark Reign“ Freizeitgeneräle sowie „C&C“-Enthusiasten zu hektischen Mausklickorgien ein-



Zu Fuß ist man nur dürftig bewaffnet

luden, erschien mit dem von Cyclone Studios entwickelten „Uprising“ etwas Neuartiges. Erstmals konnte der Spieler direkt auf dem Schlachtfeld aktiv an den Kampfhandlungen teilnehmen. Im Inneren eines futuristischen Vehikels Platz nehmend, rollte er damit durch die Gegend, befehligte seine Einheiten, errichtete Stützpunkte und beharkte in eigener Regie den Gegner mit den Geschützen seines Fahrzeuges. Man saß nicht mehr nur wie bei ARD und ZDF in der ersten Reihe, sondern befand sich mitten im Geschehen. Gleichzeitig wurde damit eine Brücke zwischen martialischer Echtzeitstrategie und beinharter 3D-Action geschlagen. Diesem Trend folgend, versucht auch „Battlezone“ Elemente der beiden Kategorien miteinander zu verschmelzen. Wie in „Uprising“ übernimmt der Spieler hier mit Hilfe eines panzerähnlichen Gefährts das Kommando über seine Einheiten, während er aus der Ich-Perspektive die Szenerie im Auge behält.

Für „Battlezone“ erdachten sich die Entwickler eine Hintergrundstory, die ebenso einer Folge von „Akte X“ als Handlungsgerüst dienen könnte: Im Jahre 1952 ging ein Meteoritenschauer über der Beringstraße nieder. Sowohl amerikanische als auch sowjetische Wissenschaftler waren sofort zur Stelle, um dieses Ereignis zu untersuchen. Inmitten der Trümmer fanden sie ein seltsames Metall, das erstaunliche biologische Eigenschaften aufwies. Die Amerikaner errichteten daraufhin in Nevada eine Forschungsstation, um diese Fundsache eingehender unter die Lupe zu nehmen. Obwohl deren genaue Beschaffenheit nicht bestimmt werden konnte, vermochte man dieses Material, „Scrap“ (dt.: Schrott) genannt, mit erstaunlichen Resultaten in der Rüstungsindustrie einzusetzen. Die Vorräte des Metalls waren allerdings schnell aufgebraucht, also gründete Präsident Eisenhower 1958 neben der NASA obendrein die National Space Defense Force (NSDF). Die erste Aufgabe dieser geheimen Organisation bestand darin, mit einer Eliteeinheit auf diversen Planeten unseres Sonnensystems nach weiteren Vorkommen des Bio-Metalls zu suchen. Jedoch brachen auch die Sowjets in die Tiefen des Alls auf, um den wertvollen „Schrott“ zu bergen. Vor Spielbeginn empfiehlt es sich, die Trainings-



Eine Außenansicht ist ebenfalls aufrufbar



Einer unserer Piloten hat sein Gefährt verlassen



Per Tastendruck bekommt Ihr Infos zu Gebäuden und Einheiten

ZONE
auf fernen Planeten

Eine unserer Fabriken hat ihre Arbeit aufgenommen

Wir nähern uns einer Basis



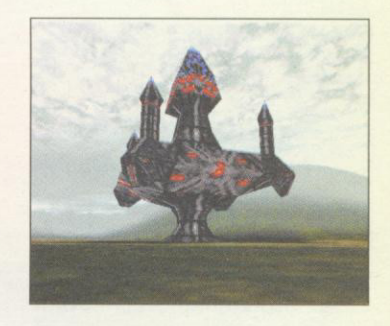
missionen zu absolvieren, um sich mit der Steuerung des Vehikels sowie mit der generellen Bedienung vertraut zu machen. Seid Ihr ein wenig über die Mondlandschaft gedüst und habt das Bauen und Dirigieren von Einheiten etwas geübt, steht die eigentliche Kampagne bevor. Bereits erfahrene Befehlshaber können sich nun an dem schwierigeren Sowjet-Einsatz versuchen, alle anderen ziehen dagegen unter dem „Stars and Stripes"-Banner in die Schlacht. Jede Kampagne ist dabei in zahlreiche Missionen unterteilt, die Ihr auf den verschiedensten Planetenoberflächen bestreitet. Während des jeweiligen Einsatzes müßt Ihr bestimmte Aufgaben erfüllen, die sich mit voranschreitendem Spielverlauf aufgrund neuer Direktiven des Oberkommandos auch verändern oder erweitern können.

Die strategische Komponente des Spiels beinhaltet unter anderem die Errichtung eines Stützpunktes. Dafür ist vor allem der Recycler erforderlich. Damit diese mobile Konstruktionswerkstätte ihre Arbeit aufnimmt, wird sie über einem Geysir plaziert, der sie mit Energie versorgt. Fortan lassen sich mittels des Recyclers beispielsweise eine Fabrik, einfache Kanonen oder Aufklärer herstellen. Der Bau von Einheiten verschlingt allerdings generell unterschiedliche Mengen des begehrten Bio-Metalls, das mit Hilfe von sogenannten Scavengern aufgesammelt wird, wobei die Trümmer von zerstörten Vehikeln ebenfalls wieder verwertbar sind. Der Scavenger verrichtet diese Tätigkeit selbstständig und entlädt das gefundene Material in den Recycler oder spezielle Silos. Auf diesen Grundstock aufbauend, lassen sich dann nach und nach viele Einheiten- und Gebäude-Typen produzieren. So schützt Ihr Eure Basis gegen die Angriffe

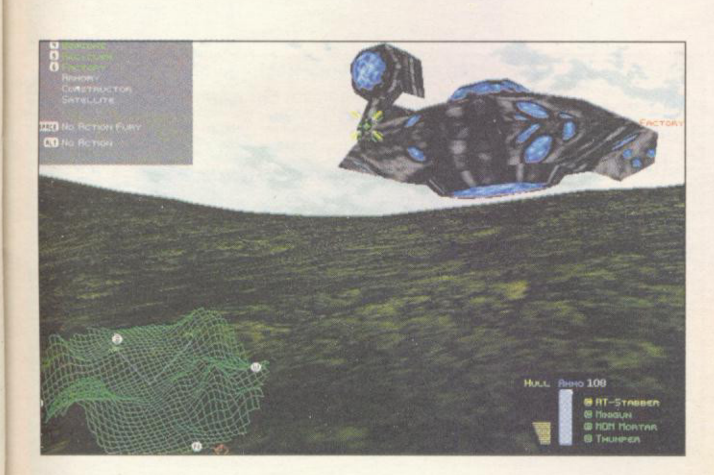
DER VATER



Die Programmierer von Activisions Crossover-Titel entliehen sich von einem Atari-Automaten den Namen für ihr Produkt. Das Ur-"Battlezone" zierte Ende 1980 so manche Spielhalle und war das erste Panzerspiel in 3D. Die Vektorgrafik begutachtete man damals aus der Ich-Perspektive. Es galt, Panzer und Raketen zu eleminieren. Damit dem Spieler Bonuspunkte gutgeschrieben wurden, konnte er auch auftauchende UFOs abschießen.



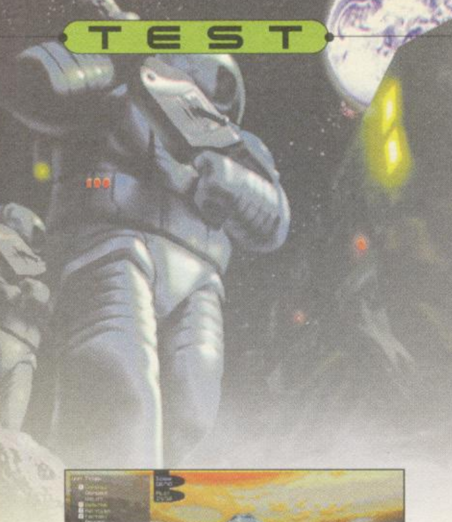
Eines unserer Angriffsziele





Fritz Effenberger

SUPER Da scheint sich ja eine richtige neue Welle am Spielehorizont abzuzeichnen – erst Uprising, jetzt Battlezone, weitere sind im Anmarsch. So wie es aussieht, müssen wir eine eigene Genrebezeichnung dafür erfinden. Sowas wie Action-Strategie oder 1st-Person-Strategie. Denn Ego-Shooter mit Flight- und Tank-Sims und der selbst schon actionlastigen Echtzeitstrategie zu verbinden, ist ein genialer Coup. Wenn das Ergebnis dann aber wie in diesem Fall aussieht, nämlich fantastisch und extrem 3Dfx-lastig, dann bleiben keine Wünsche mehr offen. Die Texturen und Oberflächen in diesem Spiel gehören zum Feinsten, das zur Zeit für Geld zu haben ist. Die Spielmechanik – Resourcenmanagement, Bau der Einheiten, Übersicht ist großartig, das Interface – die Bedienung – ist innovativ im besten Sinn. Endlich hat es ein Entwickler geschafft, knallharte, rasante Aktion mit perfekter strategischer Kontrolle zu verknüpfen. So gesehen hat Battlezone das Zeug zum Klassiker. So rundherum ausgefeilte Spiele möchte ich in nächster Zeit gerne öfter bekommen.





Mond-Impressionen

Konfrontationen sind unvermeidbar



Auch mechähnliche Einheiten können gebaut werden



Einem gegnerischen Unruhestifter auf den Fersen

Unser Stützpunkt wächst und gedeiht

der Konkurrenz mit stationären Kanonen, und darüber hinaus komplettieren verschiedene Panzertypen, Minenleger, Bomber oder Walker, die einem Mech nicht unähnlich sind, das Angebot an Kriegsspielzeug. Die Liste der Gebäude umfaßt beispielsweise Geschütz- und Kommunikationstürme, Kasernen sowie Versorgungsdepots. Manche Bauwerke benötigen zudem ein Kraftwerk, das als Energiequelle fungiert.

Direkter Feindkontakt läßt sich natürlich nicht vermeiden. Zu diesem Zweck ist Euer Fahrzeug mit einer ganzen Reihe von Verteidigungswerkzeugen ausgestattet. Darunter befinden sich unterschiedliche Raketen, Mörser, ein schnellfeuerndes Maschinengewehr und der „Donnerschlag“, der eine erdbebenähnliche Erschütterung verursacht, die sich wellenartig ausbreitet – ein imposanter Effekt, den man in vergleichbarer Form schon in „Magic Carpet“ bewundern konnte. Sollte trotz all der Waffen das Gefährt doch einmal zerstört werden, katapultiert Euch der Schleudersitz gerade noch rechtzeitig aus dem Fortbewegungsmittel. Seid Ihr wieder heil auf dem Boden gelandet, setzt ihr Euren Weg so lange zu Fuß fort, bis Ihr ein neues Vehikel entert. Ihr könnt im Scharfschützenmodus sogar den Piloten eines gegnerischen Fahrzeuges eliminieren und dieses dann beschlagnahmen.

Das Kommandieren der Einheiten wurde in „Battlezone“ mit dem einfach zu bedienenden Interface vorbildlich gelöst. Befehle erteilt Ihr mit Hilfe der Ziffern- und Leertaste, mit denen sich auch das gewünschte Objekt anwählen läßt. Der Cursor, der bei Schlachten zusätzlich die Funktion eines Zielfadenkreuzes erfüllt, kann für diese Aktionen ebenso verwendet werden. Die Optik hinkt der Spielbarkeit keinesfalls hinterher. Die Landschaften der Handlungsschauplätze entfalten sich äußerst imposant vor den Augen des Spielers, während er mit seinem modifizierten Tank durch die Gegend rauscht, wobei die Grafik durch 3Dfx- und Direct3D-Support noch eindrucksvoller wird. Neben der Ich-Perspektive könnt Ihr ferner weitere Blickwinkel aktivieren. Zudem verstehen die Audiotracks eine stimmungsgeladene, bisweilen düstere Aura heraufzubeschwören. In der uns vorliegenden Testversion war die Sprachausgabe noch in Englisch, wird aber bei Veröffentlichung komplett in Deutsch ertönen. Auch Multiplayer-Features (inklusive Deathmatch-Modus) wurden implementiert. Wackere Generäle können demnach per Modem, Internet, IPX oder seriellen Nullmodemkabel gegeneinander antreten. *cis*



Chris Peller

SUPER

Activisions Genre-Mix versteht es zu glänzen – und das nicht nur wegen der absolut umwerfenden Grafik und dem tollen Sound. Darüber hinaus macht es schon zu Beginn einfach Spaß, in der ersten Trainingsmission mit hoher Geschwindigkeit über die realistisch wirkende Mondoberfläche zu brausen. Das Fluggefühl ist schlichtweg phantastisch. Das Interface entpuppt sich ebenfalls als eine Klasse für sich und macht das Kommandieren der Einheiten zu einem Kinderspiel. In puncto Spielbarkeit und Präsentation drängt „Battlezone“ somit den Wegbereiter „Uprising“ eindeutig in den Hintergrund. Die eigentlichen Kampagnen werden durch ihren Abwechslungsreichtum und den sich auch im Einsatz ändernden Missionsziele niemals eintönig. Gelegentlich eingestreute Cut-Scenes lockern während einer Mission zusätzlich das Spielgeschehen auf. Alles in allem ein exzellentes Programm, das einen für lange Zeit an den Monitor fesselt. Für mich ist das neue „Battlezone“ jedenfalls eines der Spielehighlights des Jahres – bitte mehr davon!

Name	**Battlezone**
Genre	Strategie-Action
Hersteller	Activision
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Besonderheiten	CD-Audio, 3Dfx
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Ja

Mindestanforderung
P 120, 16 MB RAM, 2 x CD, 180 MB HD

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik	**90%**
Sound	**89%**

Spielspaß

Solo	Multi
90%	90%


NUR NICHTSCHWIMMER FAHREN FORMEL-1.
ENDLICH KANNST DU DEINE GEGNER RICHTIG NASS MACHEN!
83% VIDEO GAMES 03/98
2,0 PLAYSTATION MAGAZIN 03/98
THE OFFICIAL GAME OF THE LONDON INTERNATIONAL Boat Show
VR SPORTS
POWERBOAT
Racing
PlayStation
Designed for Microsoft Windows 95
VR SPORTS
INTERPLAY
www.interplay.com
Software ©1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 (Promethean Design). All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference is Real and VR Sports Powerboat Racing logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
DISTRIBUTED BY
Acclaim

DUNKLE MANÖVER

Auf den Spuren von James Bond, Blake & Mortimer und Mata Hari



Zu jedem Fahrzeug und Ausrüstungsgegenstand erhaltet Ihr Informationen



Fahrt- und Schußmöglichkeiten werden übersichtlich angezeigt

Dunkle Manöver – da fallen einem doch spontan verdeckte Operationen, CIA-Skandale und Mädchenhändler ein. Und es ist ein Thema, das in puncto Computerspiele noch nicht totgeritten wurde – so viele Geheimagentensimulationen gibt's wirklich nicht. Im letzten Power Play-Heft haben wir Euch ja schon einen Vorgeschmack gegeben – jetzt ist der Test fällig. Die Ausgangssituation, dargestellt in einer liebevoll ausgestalteten Hintergrundstory ist die: Ihr findet Euch in die Situation eines einsamen Kämpfers für die Gerechtigkeit versetzt, der von einer geheimnisvollen Chefin ebenso geheime Aufträge erhält. Ihr müßt dem sinistren Treiben der Verbrecherorganisatio R.A.T. Einhalt gebieten, dabei aber überlegt vorgehen, da für jeden Einsatz nur ein begrenztes Budget zur Verfügung steht, das für Fahrzeuge, Ausrüstungsgegenstände und Agenten schnell verbraucht ist.

Zwar findet sich an den Einsatzorten die eine oder andere Kiste mit Benzin, Panzerplatten oder Munition, auch das Erobern von feindlichen Motorrädern, Lastwagen oder Jeeps bereichert die Palette der Möglichkeiten enorm, aber jede Aktion hat ihren Preis. Mein „favourite item" ist übrigens die Wodkaflasche, die Euch flugs zu neuen Männern verhilft. Diese sind ein wichtiger Faktor, da jede Aktion wie Fahren oder Schießen von je einem Mann durchgeführt werden.

Ein mit fünf Leuten besetzter Kübelwagen kann also fünf Aktionen unternehmen. Dazu kommt die Möglichkeit, daß herrenlose, da leergeschossene Feindfahrzeuge, erobert werden können – solange genug Manpower vorhanden ist. Ihr startet jeweils mit einer Handvoll Fahrzeuge – je nach Budget und Erfolg der letzten Aktion, und versucht, Eure Informanten zu treffen, Nachschublager aufzuspüren und die elenden R.A.T.T.E.N. zu erledigen. Ganze 20 Szenarien führen Euch in eine Weltverschwörung. Beginnend in Belgisch-Kongo, dem heutigen Zaire, gelangt Ihr über Grönland und Mexico bis nach Tibet, wo Ihr auf bizarre Erfindungen und die Geheimwaffe der Verbrecher stoßt. Innerhalb der Einzelszenarien trefft Ihr immer wieder auf kleine „Untermissionen", die Euch zusätzliche Ressoucen einbringen oder ins Verderben reißen können. Ja, wie kommt denn eine so unbekannte Firma wie Trinode dazu, ein so solides Spiel vorzustellen? Das wird klar, wenn man sich vor Augen hält, daß das Entwicklerteam früher für Blue Byte und dort an Klassikern wie Battle Isle und Schleichfahrt gearbeitet hat. *fe*



In Tibet gipfelt das dunkle Geheimnis



Fritz Effenberger

GUT

Endlich mal was anderes. Rundenbasierte Strategie in neuem Gewand – Geheimagenten rechnen mit Aktionspunkten. Unter dem dunklen Mantel steckt allerdings ein ausgiebiges Management: Agenten und Hilfsmittel wollen verwaltet werden, das grenzt fast schon an eine Wirtschaftssim. Trotz aller Innovation fehlt letztlich die Eleganz der X-Com Reihe oder der düstere Wahnsinn von Incubation. Dunkle Manöver ist einfach ein gutes Spiel, das bei vielen von Euch für lange, durchzockte Abende sorgen kann. Alle Elemente, die man auch z.B. in den SSI-Klassikern wie Panzer General oder Steel Panthers findet, tauchen hier wieder auf. Automatisches Zurückschießen, realistische Beschädigungen, Treibstoffmangel, Nachschub, Informanten, das alles bereichert ein Spiel ungemein. Auch der Multiplayermodus macht Spaß, gerade wegen seiner Überschaubarkeit mit einer Handvoll Einheiten. Die Weltverschwörung als Hintergrund bietet zwar keine Ufo-Mythen à la X-Files, trägt aber stimmungsvoll die Handlung weiter, auch in den Zwischensequenzen.

Name	**Dunkle Manöver**
Genre	Strategie
Hersteller	Trinode
Niveau	einfach
Preis	ca 90 Mark
Spieler	bis 7
Steuerung	Maus und Keyboard
Besonderheiten	ohne Installation
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nur TCP/IP

Mindestanforderung
P 90, 16 Mb RAM, 4x CD, 2 Mb SVGA-Grafik

Empfohlen
P 133, 32 Mb RAM, 6x CD

Grafik 76%
Sound 78%
Spielspaß

Solo	Multi
79%	77%

Call & Play
Software-Versand

Nur in 46485 **Wesel**
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

Fallout

Deutsche Version DM 69,99

CD-ROM

Abenteuer a. d.
Legoinsel DV 49,99
Aber Hallo DA/DV 29,99
Addiction Pinball DV 69,99
Age of Empires DV 89,99
Age of Empires Data DV 19,99
AH 64 Longbow 2 DV 79,00
Air Warrior 3 DV x69,99
Alexander der Große DV 59,99
Andretti Racing DV 79,00
Animal DV 69,99
Anno 1602 DVx69,99
Anstoss 2 DV 69,99
Anstoss 2 DATA DV 24,99
Armored Fist 2 DV 74,99

CD-ROM

F1 Racing/UBI Soft DV 69,99
F 15 DV x79,00
F 16 Agressor DV x72,99
F 16 Fighting Falcon DA 64,99
F22 Raptor/Novalogic DA 74,99
Falcon 4.0 DV 69,99
Fallout DV 69,99
Fifa Soccer 98 DV 79,00
Fighting Force DA 79,99
Flight Unlimited 2 DV 79,99
Floyd DV 69,99
Flugsimulator 98 DV 109,99
F1 GP 2-Track Pack 2 DA 25,99
Formula One Grand Prix 3 DV i.V.
Formula 1 97 DV 74,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Atlantis DV 76,99
Balls of Steel DA 69,99
Baphomets Fluch 2 DV 69,99
Battle Isle 4 Incubation DV 69,99
Battle Zone DV 69,99
Beast War DV x69,99
Betrayal in Antara DV 79,99

Fritz 5 Schach DV 119,99
Gettysburg/Sid Meier DV 72,99
Golf PRO DV 69,99
Grand Prix Legends DV i.V.
Grand Theft Auto DV 59,99
Half-Life DV i.V.
Heavy Gear DV 74,99
H. E. D. Z. DV x69,99
Hellfire DA 34,99
Heroes o.M & Magic 2 DV 64,99
Heroes o.M&M 2 Data DV 29,99
Heroes o.M&M Samml. DV 79,99
- Heroes o. M&M 1
- Heroes o. M&M 2
- Heroes o. M&M 2 Data

Herrscher der Meere DV 69,99
Hugo 5 DV 64,99
Hugo 6 DV x59,99
IF - 22 Raptor DV 79,99
I-Panzer 44 DV 69,99
I-War DV 69,99
Incubation/Battle Isle 4 DV 69,99

Value Pack Nr. 1
Wing Commander 4
KKND & Hattrick
Deutsche Version DM 49,99

Birthright DV 69,99
Blade Runner DV 84,99
Bleifuß 2 DV 54,99
Bleifuß Fun DV 59,99
Bleifuß Rally DV 49,99
Brücke von Arnheim DV 84,99
Bust a Move 2 DA 54,99
Caesar 3 DV x69,99
Cart Precision Racing DV 89,99
Civilization 2 DV 39,99
Civiliz. 2 Fant. World DV 24,99
Comm.&Con. 1 SVGA DV 79,99
C&C 1 & Data & MAX DV 49,99
Comm. & Conquer 2 DV 79,99
C&C 2 Gegenangriff DV 29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag DV 27,99
Croc DA 79,00
Dark Colony DV 44,99
Dark Colony Data DV 24,99
Dark Hermetic Order DA x69,99
Dark Ohmen DV x79,00
Dark Reign DV 79,99
Dark Reign DATA DV 29,99
Deadlock 2 DV 79,00
Deathtrap Dungeon DV x79,99
Demonworld DV 69,99
Der Industriegigant DV 69,99
Der Industrieg. Data DV 29,99
Diablo DA 49,99
Diablo-Hellfire DA 34,99
Die by the Sword DV x79,99
Die Siedler 2 + DATA DV 69,99
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
Die Verlängerung DV 24,99
Dune 2000 DV x69,99
Dungeon Keeper+Data DV 76,99

Solange Vorrat reicht!
Fantasy General
Steel Panther 2
Mega Race 2
je Titel:
Deutsche Version DM 9,99

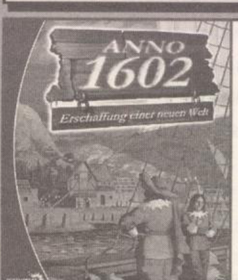
Incubation Data DV x29,99
Interstate 76:Nitro Riders DA 44,99
Intervention DV x72,99
Jack Nicklas Golf 5 DA 74,99
Jedi Knight DA 79,99
Jedi Knight Data DV 29,99
Joint Strike Fighter DA 79,99
Journement Projekt 3 DV 69,99
KKND - Extreme DV 59,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Dungeon Keeper Data DV 29,99
Dunkle Manöver DV 69,99
Earth 2140 DV 34,99
Earth 2140 Data + Pad DV 19,99
Earth 2140 Data Nr. 2 DV 24,99
Earth Siege 3 DV i.V.
Easy Ball DV 54,99
Eastemfront DV 69,99

Kings Quest 8 DV i.V.
Lands of Lore 2 DV 69,99
Last Bronx DV 64,99
Liberation Day DV 69,99
Links 98 DA 79,99
Lords of Magic DV 69,99
M1 Tank Platoon 2 DV i.V.
Magic-Zusammenk. DV 59,99

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
Http://WWW.Spieleweb.de/Callnplay



Anno 1602
Erscheint 23.03.98
Deutsche Version DM 69,99

You don`t know JACK
Deutsche Version DM 59,99



Red Baron 2
Deutsche Version DM 64,99

Formel 1 97 Psygnosys
Deutsche Version DM 74,99

Age o. Empire Mission CD
Deutsche Version DM 19,99

Anstoß 2 Die Verlängerung
Deutsche Version DM 24,99

Battle Zone
Deutsche Version DM 69,99

Jedi Knight Mission CD
Deutsche Anleitung DM 29,99

Dark Reign Mission CD
Deutsche Version x DM 29,99



Magic-Zusammn.Data DV 39,99
Manhatten DV 69,99
Mastermind DV x34,99
MAX 2 DV x79,99
Maximum Force DA 79,99
Mechwarrior 3 DV i.V.
MIA DA x69,99
Might & Magic 6 DV x74,99
Monkey Island 3 DV 79,99
Monopoly DV 54,99
Monopoly Star Wars DV 69,99
Monopoly WM Edition DV 69,99
Moto Racer / Win95 DV 76,99
Myst 2 / Riven DV 74,99
Myth DV 79,99
NBA Live 98 DV 79,00
NBA Action 98 DA 49,99
Need f. Speed 2 Edition DV 79,00
NHL Hockey 98 DV 74,99
NHL Power. Hockey 98 DA x69,99
Nuklear Strike DV 72,99
Oddworld: Abe's Odyssey DV 77,99
Panzer Commander DV x69,99
Panzergeneral 3D DV 69,99
Pax Corpus DV x64,99
Pax Imperia DV 69,99

PC Games Trivia DV 29,99
Perry Rhodan o. Eastside DV 69,99
Perry Rhodan Adventure DV 69,99
Phantasmagoria 2 DV 69,99
Pharao DV 59,99
Piraten DVx79,99

Tomb Raider 1 Directors Cut
incl. 4 neuer Level + Mouse Pad
Deutsche Version DM 39,99

Plane Crazy DV 69,99
Police Quest SWAT 2 DV i.V.
Populus 3´rd Coming DV x79,00
Pro Pilot DV 79,99
Pro Pinball-Timeshock DA 69,99
Queen: The Eye DV 79,00
Quest for Glory 5 DV i.V.
Raymans World DV 49,99

CD-ROM

Rebellion EV 69,99
Red Baron 2 DV 64,99
Red Line DV x79,00
Red Line Racer DV 69,99
Resident Evil DV 69,99
Rising Lands DV 69,99
Risiko DV 59,99
Riven / Myst 2 DV 69,99
Riverworld DV x79,99
Saber Ace:Conf.Korea DV 69,99
Sega Touring Car DV 59,99
Sensible Soccer 2000 DV x79,00
Seven Kingdoms DV 74,99
Shanghai Dynasty DV 44,99
Sim City 2000 +
Theme Hospital DV 79,99
Soldier at War DV x69,99
Starcraft DV x79,99
Starfleet Academy DV 69,99
Star Trek Pinbal DA 44,99
Star Trek First Contact DV i.V.
Star Trek Generation DV 39,99
Stealth Reaper 2020 DA 74,99
Steel Panther 3 DA 69,99
Streets o. Sim City DV 79,00
Swing DV 39,99
Syyrah Warp Hunter DA 34,99
Tennis Manager DV 34,99
Test Drive 4 DV 79,00
TFX 3: F22 DV 74,99
Titanic DV 39,99
TOCA Touring Car DA 79,00
Tomb Raider 2 DV 79,99
Total Annihilation DV 79,99
Trash Vol. 1 DV 29,99
Ubik DV 79,00
Ultima Race Pro DV 69,99
Ultima Teil 1-8 EV 74,99
Uprising DV 69,99
War Wind 2 DV 69,99
WET-S. Empire DV 74,99
Wing Prophecy DV 79,00
Worldmanager DV x69,99
Worms 2 DV 74,99
X-Com : Apocalypse DV 59,99
X-Files DA x42,99
X-Fire DV x74,99
X-Wing vs. Tie Fighter DV 84,99
X-Wing vs. Tie F. Data DA 39,99
You Don´t Know Jack DV 59,99
Youngblood DA 79,99
Zorck: Großinquisitor DV 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs DV 29,99
7th Guest 11th Hour DA/DV 29,99
AH64 Longbow DV 29,99
Akte Europa DV 29,99
Albion DV 24,99
Anstoss + World Cup DV 24,99
Baphomets Fluch 1 DV 19,99
Battle Isle 3 DV 24,99
Biing DV 29,99
Bleifuß 1 DA 24,99
Buccaneer DV 39,99
Chewy ESC f F 5 DV 24,99
Civilization 1 DV 24,99
Colonization DV 24,99
Creatures DV 29,99
Creature Shock DV 12,99
Deadlock DV 29,99
Die Fugger 2 DV 24,99
Die Siedler 1 DV 24,99
Die total ver. Rallay DV 24,99
DSF - Golf DV 39,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 24,99
Extreme Assault DV 39,99
Fifa Soccer Manager DV 29,99
Flight o. t. Amaz. Queen DV 19,99
Fritz 4 Schach DV 39,99
Gobliins Teil 3 DV 19,99
Imperialismus DV 39,99
Indiana Jones 3+4 DV 24,99
KKND DV 29,99
Links LS 97 DA 29,99
M.P.Ritter d. KokusnussDV 19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Manic Karts DA 12,99
Master of Orion 2 DV 24,99
Mechwar. Mercernary DV 19,99
MDK DV 29,99
MAX DV 29,99
Mephisto 3.5 DV 39,99
Monkey Island 1+2 DV 24,99
Pazifik Admiral DV 39,99
Pirates Gold DV 24,99
POD Planet o. Death DV 29,99
POD Planet o. D. DATA DV 19,99
Privateer 2 DV 29,99
Pro Pinball the Web DA 19,99
Railroad Tycoon Deluxe DA 24,99
Realm o. t. Haunting DV 34,99
Rebel Assault 2 DV 29,99
Riddle of Master LU DV 24,99
Road Rash DV 29,99
Sam a. Max + Day o. Tent. DV 24,99
Schleichfahrt DV 39,99
Shanghai Gr. Moments DV 24,99
Sherlock Holmes 2 DV 29,99
Simon t. Sorcerer 1+2 DV 19,99
Star Trek 3/Next Gen. DV 24,99
Stonekeep DV 24,99
Sub Culture DV 29,99
Super E.F. 2000 DV 29,99
Syndicate Wars DV 29,99
The Dig DV 29,99
Tie Fighter DV 29,99
Time Commando DV 29,99
Transp. Tycoon + Data DV 24,99
Trivial Pursuit DV 34,99
U.F.O. DV 24,99
Ultima 8 DV 29,99
US Navy Fighter 97 DV 29,99
Vollgas DV 29,99
Warcraft 2 DV 29,99
Wing Commander 3 DV 34,99
Wing Commander 4 DV 31,99
Worms + DATA DV 24,99
X-Com Terror of t. Deep DV 24,99
X - Wing Compilation DV 29,99
Yathzee DV 19,99
"Z" DV 19,99
Zorck Nemesis DV 29,99

Zubehör

Maxi Sound 64
Dynamic 3D PnP 239,99
Orchid Righteous 3D a.A.
Alfa Quad Umschaltbox 44,99
Alfa Twin Umschaltbox 29,99
Fanatec Programator 69,99
Fanatec Lenkrad & Pedale 154,99
Comm. & Conqu. Trackball 79,99
Microsoft Joystick
Force-Feedback Pro 249,99
Microsoft Sidewinder
Game Pad 69,99
PC-Dash Command Pad 129,99
Gravis Joystick Analog Pro 39,99
Gravis Game Pad 34,99
Gravis Game Pad Pro 49,99
Gravis Joyst.Blackhawk 59,99
Gravis Firebird 2 119,99
Logitech Joyst. Warrior 129,99

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

http://www.ascaron.de

ANSTOSS 2 – VERLÄNGERUNG!

Knapp sieben Monate ist es her, daß Ascaron mit Anstoss 2 die Herzen der Fußballfans erfreut hat. Doch ein paar Dinge bemängelten die Käufer und so entschloß sich das Programmierteam, gleich eine AddOn-Disk hinterherzuschieben. Über 2000 Kunden beteiligten sich an einer Fragebogen-Aktion, und nach der Auswertung wußte der Hersteller aus Gütersloh genau, was gefragt war. So besteht nun die Möglichkeit, auch eine EM oder WM zu spielen. Doch ebenso wurden bestehende Features kräftig aufgepeppt und überarbeitet. Nun kann man beispielsweise zusätzlich zur individuellen Mannschaftsaufstellung auch eine schnelle automatische Elf auf den Platz zu schicken. Desgleichen wurde das Trainingssystem komplett neu gestaltet und erlaubt nun unter anderem auch gezieltes Einzeltraining der Mannen. Jeder Kicker besitzt jetzt bis zu drei positive oder negative Eigenschaften, die durch Eure Maßnahmen gefördert bzw. abgebaut werden. Selbst an Sonderschichten und Straftraining wurde gedacht. Etwa 200 neue Spielszenen wurden eingefügt, die alten zudem überarbeitet, damit auch die Spannung während des Spiels nicht verloren geht. Außerdem wurden viele kleine Details erweitert bzw. verbessert; z.B. der Finanzteil, Trikotvarianten, Halbzeitansprachen, Vertragsverhandlungen, Statistiken und vieles mehr. Alles in allem eine rundum gelungene AddOn-CD, die mit ca. 30 Mark ihr Geld wert ist. Zum Spielen wird natürlich die Original-Version von Anstoss 2 benötigt.

jb



Neues Futter für Anstoss 2-Fans



SUPER

Ja, so mag ich das. Fehler oder Ungereimtheiten erkennen, beseitigen und das Vollprodukt nochmal erweitern. Das stelle ich mir unter einer AddOn-CD vor und genauso zog es auch Ascaron durch. Daß es auch Negativ-Beispiele gibt, zeigte Bullfrog mit Dungeon Keeper – The Deeper Dungeons zur Genüge. Wem Anstoss 2 gefallen hat, der dürfte an der „Verlängerung" nicht vorbeikommen. Für die vielen Extras oder Verbesserungen erscheint der Preis absolut gerechtfertigt.

Name ......**Anstoss 2 – ....Verlängerung**
Genre: .....Sport-WiSim/ ....AddOn-CD
Hersteller: ....Ascaron
Multiplayer: 1-4 an einem PC
Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik 82%
Sound 85%
Spielspaß

Solo	Multi
85%	79%

THE COUNCIL WARS

Missionpacks sind populär. Annähernd jedes Strategiespiel bekommt in dieser Form Nachwuchs. Dark Colony macht da keine Ausnahme. Neben der neuen Kampagne mit jeweils acht Missionen auf jeder Seite, gibt es sage und schreibe eine neue Einheit. Eine weitere Rasse, mit der Ihr Euch entweder verbünden oder auch fröhlich den Zweifrontenkrieg üben dürft, soll dann mehr Abwechslung bringen. Von Missionspacks sollte man eigentlich etwas Neues erwarten. Schließlich muß der Preis gerechtfertigt sein. Neues sucht Ihr dann aber jedoch vergebens. Alles ist nur wesentlich schwieriger geworden. An der Steuerung und dem Spielprinzip hat sich nichts geändert. Selbst die bekannten Schwächen in der KI wurden nicht behoben, Einheiten, beispielsweise einmal in den Kampf verwickelt, lassen sich nicht mehr zurückziehen. Also dann mal tapfer in den Tod. Wie gehabt baut Ihr weiterhin Eure Basen aus und stellt möglichst schnell eine starke Truppe auf, da diesmal die Angriffe früher beginnen und die Wellen feindlicher Gruppen schneller nachkommen. Der Quell aller Einheiten „Petra-7" ist auch wieder mit von der Partie. Insgesamt mehr etwas für die Fans von Dark Colony. Alle anderen sollten lieber zu etwas neuem oder altbewährten greifen.

mw



Die Nadel im Heuhaufen: Neuheiten



GEHT SO

Ich habe nichts gegen Missionpacks, gegen diesen aber schon. Wieso mußte dies alles so lieblos runtergehandelt werden? Keine Verbesserungen, eine immer noch kränkelnde KI und, anstatt wenigstens mit gutem Missiondesign zu glänzen, wirkt die neue Kampagne wie schnell dahin gefrickelt. Die Programmierer haben lediglich den Schwierigkeitsgrad hochgeschraubt und da etwas zu viel des guten getan. So nicht!

Name .**The Council Wars**
Genre: . . .Echtzeitstrategie
Hersteller: ....Acclaim
Besonderheiten: ....–
Multiplayer ....nein
Mindestanforderung
P75, 16 MB RAM, 2 MB SVGA, 4x CD

Grafik 73%
Sound 68%
Spielspaß

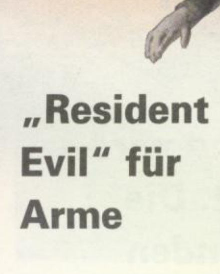
Solo	Multi
58%	–%

ZOMBIEVILLE



Da steht doch ein Gewehr unbeaufsichtigt in der Ecke...

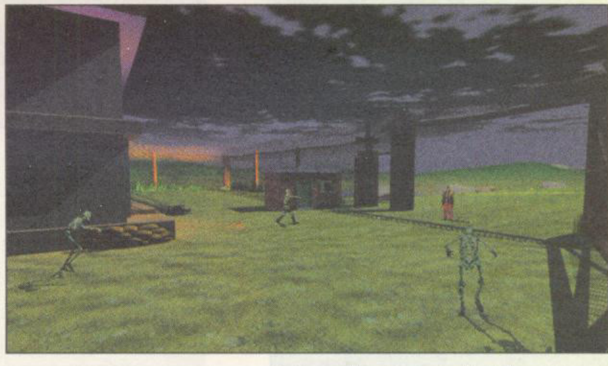
Zombies erlebten Anfang der 80er Jahre auf der großen Leinwand einen wahren Boom. Auf den Erfolg von George A. Romeros „Dawn Of The Dead" reagierte damals vor allem die italienische Filmindustrie und ließ die nach Menschenfleisch gierenden Untoten in zahlreichen Machwerken umherwanken – sehr zum Unmut der Jugendschützer. Die Spieleindustrie nahm sich ebenfalls schon des öfteren der vermoderten Kameraden mit Mundgeruch an. So bevölkern sie in „Resident Evil" ein unheimliches Anwesen oder treiben in „Nightmare Creatures" ihr Unwesen. Nun reanimiert Psygnosis erneut die Toten für ein Action-Adventure mit dem sinnigen Titel „Zombieville". In dem kleinen Nest Downforth geschehen merkwürdige Dinge. Alles deutet darauf hin, daß diese Ereignisse mit den geheimen Experimenten auf einer Militärbasis zusammenhängen. Der Reporter Matt Black wittert jedenfalls eine heiße Story und beginnt vor Ort mit seiner Recherche – und wird bereits vor dem Eingang des Stützpunktes von seltsamen, halbverwesten Geschöpfen attackiert... Der Spieler dirigiert den korpulenten, an Haarausfall leidenden Journalisten mit Hilfe von Tastatur und Maus durch die gerenderten Szenarien. Per Keyboard bewegt Ihr beispielsweise den Protagonisten in die gewünschte Richtung oder wählt ein entsprechendes Verteidigungswerkzeug aus. Der Mauscursor ist dagegen zum Zielen und Schießen, für das Aufnehmen von Gegenständen, das Öffnen von Türen oder bei Gesprächen mit Personen unerläßlich. Die Unterhaltungen mit Charakteren laufen im Prinzip nach dem Frage- und Antwort-Schema ab, wobei sich die Möglichkeiten meistens auf zwei verschiedene Reaktionen beschränken. Entscheidet Ihr Euch für einen falschen Kommentar, resultiert dies oft im sofortigen Spielende und Ihr dürft wieder von vorne oder an der zuletzt abgespeicherten Position beginnen. Darüber hinaus kann der Spieler bisherige Konversationen aufgrund des Diktaphons noch einmal Revue passieren lassen. Den Angriffen der lebenden Toten begegnet Ihr mit einer Reihe von Waffen, die größtenteils, ebenso wie Munition, erst einmal gefunden werden wollen. So kann sich Matt Black außer dem Standardschießeisen, einer Beretta, unter anderem sogar mit Colt, M16, Raketenwerfer oder Shotgun die unfreundlichen Kreaturen von Leibe halten. Installiert man im übrigen die deutsche Fassung, fließt bei den Auseinandersetzungen lustigerweise wieder einmal grünes Pixelblut – dennoch sollten sich, so meinen wir, an diesem Spiel nur Erwachsene „erfreuen". *cis*



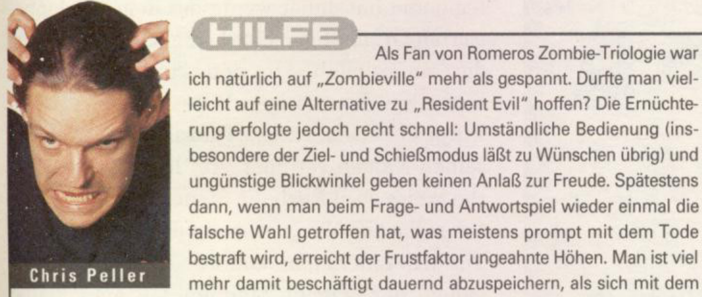
„Resident Evil" für Arme



Hoffentlich erzürnen wir die Ärztin mit unserer nächsten Frage nicht



Schon kommen die Zombies angewackelt. Dabei hat das Spiel gerade erst begonnen



HILFE

Als Fan von Romeros Zombie-Triologie war ich natürlich auf „Zombieville" mehr als gespannt. Durfte man vielleicht auf eine Alternative zu „Resident Evil" hoffen? Die Ernüchterung erfolgte jedoch recht schnell: Umständliche Bedienung (insbesondere der Ziel- und Schießmodus läßt zu Wünschen übrig) und ungünstige Blickwinkel geben keinen Anlaß zur Freude. Spätestens dann, wenn man beim Frage- und Antwortspiel wieder einmal die falsche Wahl getroffen hat, was meistens prompt mit dem Tode bestraft wird, erreicht der Frustfaktor ungeahnte Höhen. Man ist viel mehr damit beschäftigt dauernd abzuspeichern, als sich mit dem eigentlichen Geschehen auseinanderzusetzen. Dazu gesellen sich solche Unzulänglichkeiten wie Zombies, die planlos herumstehen und mich einfach ignorieren, auch wenn ich direkt vor ihrer Nase an ihnen vorbeilaufe. Die Aufzählung der Mängel könnte noch beliebig fortgesetzt werden, aber das würde den Platz des Meinungskastens sprengen. Nein danke, auf einen Abstecher nach „Zombieville" kann ich wirklich verzichten.

Name	Zombieville
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Psygnosis
Schwierigkeit:	unfair
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1
Steuerung:	Tastatur, Maus
Besonderheiten:	–
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	–

Mindestanforderung
P 133, 16 MB RAM, 4 x CD, 1 MB Grafik, 116 MB HD

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, 2 MB Grafik

Grafik 63%
Sound 47%
Spielspaß

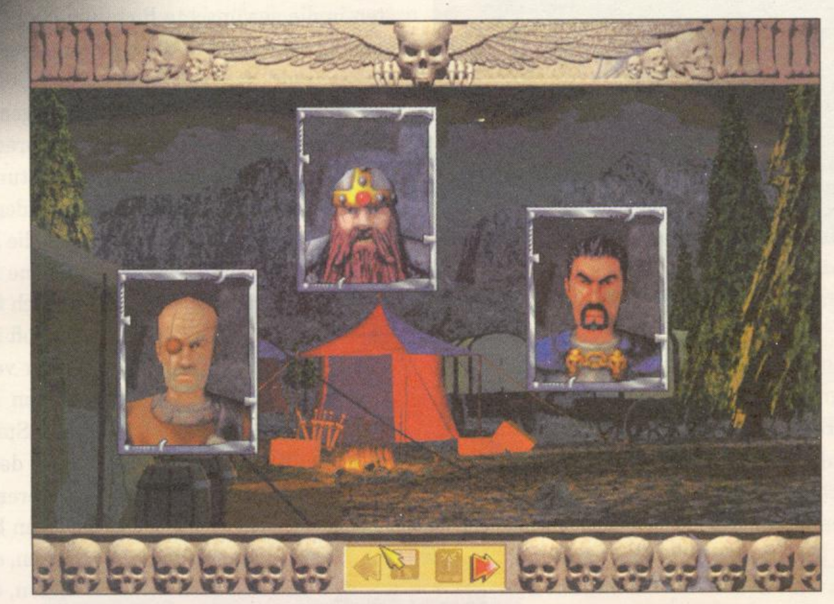
Solo	Multi
32%	-%

AB 18

DARK

Wenn der Feind

Das Land wird bedroht. Die einfallenden Grünhäute sind diesmal jedoch nicht der Feind.


Die Geschichte wird während der einzelnen Kämpfe fortgeführt. Entweder durch Zwischensequenzen oder Dialoge wie hier.


Dieser Nekromant entkommt unserer Kavallerie nur knapp


Unser Feuermagier sendet den gegnerischen Bogenschützen heiße Grüße

Erfolgreiche Tabletops bieten sich für eine Umsetzung auf dem PC geradezu an. Das Warhammer-Universum fand bereits Berücksichtigung. Während die SciFi-Fans mit „Final Liberation“ ihre Nahrung fanden, ist nun der Nachfolger zu „Im Schatten der gehörnten Ratte“ endlich fertig. Als der bereits bekannte Söldner-Kommandant Morgan Bernhardt zieht Ihr in die Schlacht. Die Gollbringer sind berühmt für ihre Tapferkeit und herausragenden Fähigkeiten im Kampf. Bedrohte Königreiche nehmen nur allzu gerne die Hilfe von mietbaren Soldaten an. Die Gefahr scheint anfangs von guten alten bekannten Feinden zu kommen. Die Grünhäute, auch Orks genannt, dringen massiv in das Land vor. Eindringlinge werden bekämpft, erst recht wenn sie keine Menschen sind. Die Überraschung ist perfekt, als sich herausstellt, daß die wahre Bedrohung aus einer anderen Richtung naht und dazu noch einen betörenden Duft entwickelt hat. Untote dringen ein und müssen schließlich zurückgeschlagen werden. Dark Omen fällt in die Kategorie Echtzeitstrategie und hat daher wenig mit dem rundenbasierten Original gemein. Lediglich die Story ist dort angesiedelt. Um den angehenden Feldherrn mit dem nötigen Wissen auszustatten, wurde ein ausführliches Tutorial erarbeitet, das seinen Namen verdient. Auf leicht verständliche Weise wird Euch die Steuerung der Einheiten sowie das Navigieren auf der Karte erklärt. Vor jeder Schlacht kommt „das in Stellung gehen“ der eigenen Mannen. Oft entscheidet bereits eine gute Aufstellung den Ausgang des Gefechtes. Wohl dem, der sich gut überlegt, wie er seine Armee in Position bringt. Gerade die Artillerie verlangt eine sorgfältige Planung von



Ihr könnt Euch während der Schlachten über die einzelnen Truppentypen eingehend informieren

OMEN bereits tot ist...

Euch. Einmal aufgestellt, läßt sie sich während der Schlacht nicht mehr bewegen. Das Studieren des Geländes nach freien Schußfeldern ist daher unumgänglich. Ein Druck auf die Space-Taste eröffnet Euch eine Karte des Gebietes. Nach Beendigung der Aufstellungsformalitäten beginnt die Schlacht. Gekämpft wird auf dreidimensionalem Terrain, das sich stufenlos drehen und zoomen läßt. So könnt Ihr auch Gelände einsehen, das normalerweise z.B. durch Bäume oder Felsen verdeckt wäre. Den Gegner auf diese Weise zu entdecken, ist hingegen nicht möglich. Nur wenn sich eine Eurer Einheiten in Sichtweite befindet, erscheint der Feind auch für Euch. Da das ganze Geschehen in einer echten dreidimensionalen Landschaft abläuft, sollte das Terrain berücksichtigt werden. So wird es Euren Bogenschützen nicht möglich sein, den Feind hinter einem Wald zu attackieren. Der Artillerie fällt es zunehmend leichter, die Gegner von erhöhter Position ins Visier zu nehmen. Die Truppen werden in Regimentern bewegt, die sich in fester Formation bewegen, die nur im Nahkampf auseinanderbricht. Jede Einheit wird durch ein über ihr schwebendes Wappen symbolisiert. Scrollt Ihr über die Karte und eigene sowie gegnerische Regimenter verlassen den sichtbaren Bereich, verharrt das Wappen jedoch am Bildschirmrand. Auf diese praktische Weise seid Ihr nicht nur über die ungefähre Position der Armeen informiert, sondern könnt diese auch noch anwählen und ihnen Befehle erteilen, obwohl sie nicht mehr sichtbar sind. Auch die Bewegungen des Feindes lassen sich auf diese Weise immer gut im Auge behalten. Wollt Ihr den Angriffsbefehl erteilen, geht mit dem Mauszeiger auf die gegnerische Einheit und bestätigt per Einfachklick. Eine Ausnahme bilden die beweglichen Distanzkämpfer wie Armbrustschützen. Bei der ersten Methode stürmen sie los und begeben sich in den Nahkampf. Verlangt es Euch jedoch nach Pfeilen, müßt Ihr zunächst im rechts unten befindlichen Menü den Angriffsmodus wählen und dann erst den Feind. Das gleiche Prinzip gilt für die Magier.
Die Missionen sind abwechslungsreich und entführen Euch entweder in die Position des Verteidigers oder aber des Angreifers. Vor einigen Scharmützeln ist Eure Entscheidung gefragt.



Während unsere Hauptstreitmacht angegriffen wird, fällt unser Magier dem Feind in die Flanke



Gegenstände wie diese Truhe enthalten wertvolle Artefakte oder Geld, um unsere Truppen weiter aufzuwerten



Magier gehören nicht in den Nahkampf. Der Nekromant lernt das schmerzhaft.



Riesenskorpione greifen unsere Kanoniere an. Die Kavallerie eilt zu Hilfe.



Dumme KI: Unsere Kanone schoß mitten in das Kampfgetümmel



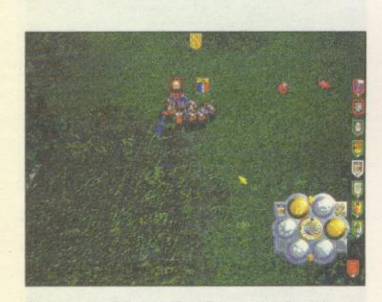
Die Katapulte unserer untoten Gegner sind nicht zu unterschätzen.



Der Nekromant schützt sich mittels Bann-Zauber vor Magie



Unsere Pikeniere im Sturmangriff auf ein feindliches Regiment



Nach einer Schlacht müssen neue Männer sowie Ausrüstung heran

Kämpfen oder nicht kämpfen, das ist dann die Frage. Natürlich hat dies auch Auswirkungen auf die Zukunft des Krieges. Nach jeder Schlacht gibt es die erste Belohnung. Dabei handelt es sich um Gold, manchmal aber auch um einen magischen Gegenstand, der Euch die Zukunft etwas erleichtern soll. Das Angebot ist reichhaltig. Magische Tränke erhöhen einmalig die Schlagkraft der eigenen Männer, Schilde steigern den Defensivwert und gewaltige Runenklingen lassen auch magisch unbegabte Menschen Zauberei ausüben. Gold ist schön, verliert aber an Wert, wenn nichts damit anzufangen ist. Bares läßt sich zwischen den Schlachten in frische Männer oder zusätzliche Rüstung investieren. Neue Armeen hingegen könnt Ihr nicht kaufen, lediglich bestehende aufbessern. Aber keine Angst: Im Verlauf des Krieges gesellen sich hin und wieder neue Streiter zu Euch. Erfahrung macht uns Menschen reicher und läßt uns besser werden. Gleiches gilt für Eure Truppen, die nach jeder überlebten Schlacht an eben dieser Erfahrung gewinnen. Nach einem Gefecht wird Euch noch eine Statistik offeriert, die detailliert Informationen jedes Regimentes über Tötungen, eigene Verluste sowie gewonnene Erfahrung informiert.

Strategiespiele ohne Multiplayermodus sind wie die Suppe ohne Salz. Deshalb wurde das würzige Mineral auch Dark Omen spendiert – und das mit einer sehr interessanten Idee. Vor jeder Partie könnt Ihr entweder mit einer vorgefertigten oder mit Geld selbstaufgebauten Armee in die Schlacht ziehen. Zehn Karten aus der Kampagne stehen als Feld der Ehre zur Wahl.



Unsere Kavallerie wurde von dem Rest der Armee weggelockt



Auf dem Weg zum nächsten Dorf werden wir überfallen

Unser Magier lockt die Gegner in die Falle. Unsere Soldaten warten am Ende des offenen Feldes.



Auch riesige Tiere gehören zu unseren Feinden. Die Spinne jedoch bald nicht mehr. Sie hat keine Chance gegen unsere Infanterie.



Während die Infanterie aushilft, stürmen die anderen gen Norden

Nach dem Gefecht gibt es wieder Gold. Ein nettes und motivierendes Feature ist die Möglichkeit, nach der Schlacht die Armee mit dem verdienten Geld auszubauen oder neue Regimenter zu kaufen und diese dann abzuspeichern. Spätere Kämpfe können mit der gleichen Armee gefochten werden , so daß Ihr Euch Eure Lieblingsarmee langsam heranzüchten könnt. Kleiner Nachteil an der Sache: Seid Ihr zu gut, besitzt Ihr irgendwann eine so starke Armee, daß diese kaum zu schlagen ist.Leider ist das aber nicht der einzige Nachteil im ganzen Spiel. So solltet Ihr immer ein wachsames Auge auf Eure Fernkämpfer wie Bogenschützen oder Artillerie werfen. Ein einmal anvisierter Feind wird selbst



Die Aufstellung ist wichtig für den Sieg

dann noch unter Feuer genommen, wenn eigene Einheiten sich bereits im Nahkampf mit ihm befinden. Auch steigt die Frustrationsschwelle drastisch an, wenn beispielsweise ein Regiment mit dem Rücken zum Feind steht und Ihr den Angriffsbefehl gebt. Entgegen der Erwartung, drehen sich diese nicht um und stürmen unter lautem Brüllen auf den Feind zu, sondern rennen beziehungsweise reiten von ihm weg. *mw*



Hügel sind für Bogenschützen wertvolle Positionen



Der Dampfpanzer muß unter allen Umständen geschützt werden



GUT

Ich mag das Warhammer-Tabletop und war deshalb gespannt auf Dark Omen. Auch wenn sich das Tabletop nur schwerlich in Echtzeitstrategie verpacken ließ und nur noch die Story übrigblieb, ist daraus ein gutes und herausforderndes Taktikspiel geworden. Der Tiefgang, der bei anderen Genrevertretern oft unter der Hektik vermißt wird, kommt hier voll zur Geltung. Die ersten Missionen war ich auch hellauf begeistert und meine Meinung näherte sich mehr und mehr der Prädikatgrenze. Doch dann wurde ich von der Dummheit meiner eigenen Soldaten überrumpelt. Artillerie, die auf die eigenen Männer schießt, nur weil sich diese fünf Meter weiter im Nahkampf mit dem zuvor beschossenen Feind befindet. Kavallerie die unter lautem Angriffsgebrüll vom Feind weg galoppiert, nur weil sie bei Angriffsorder den Gegner im Rücken hatte. Erst kaute ich an den Fingernägeln bei diesem Anblick, später knabberte ich frustriert an der Tischkante. Eigentlich fast schon tragisch, daß bei solchen Details so dermaßen geschlampt wurde.

Name:	**Dark Omen**
Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	EA
Niveau:	schwierig
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1–2
Steuerung:	Tastatur, Maus
Besonderheiten:	**3Dfx**
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	IPX, Internet, (Null-)Modem

Mindestanforderung
P120, 16 MB RAM, 2 MB SVGA, 4 x CDROM

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 2 MB SVGA, 4 x CDROM, **3Dfx**

Grafik	**84%**
Sound	**80%**

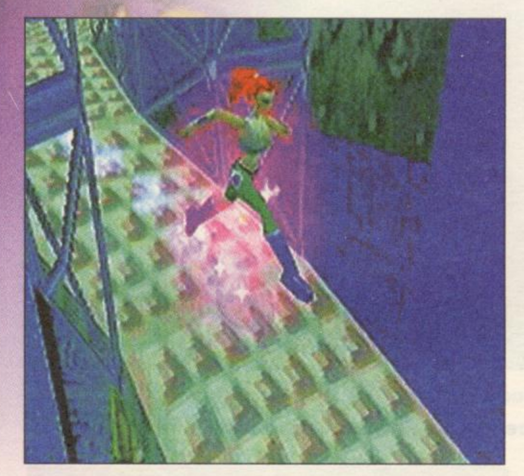
Spielspaß

Solo	Multi
76%	80%

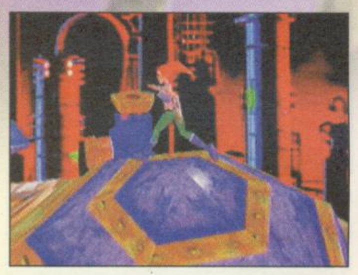
PANDEM

Hüpf und Lauf im

Das psychedelische Jump'n'Run um Nikki und Fargus geht in die zweite Runde



Frauenpower gibt es in allen Farbschattierungen



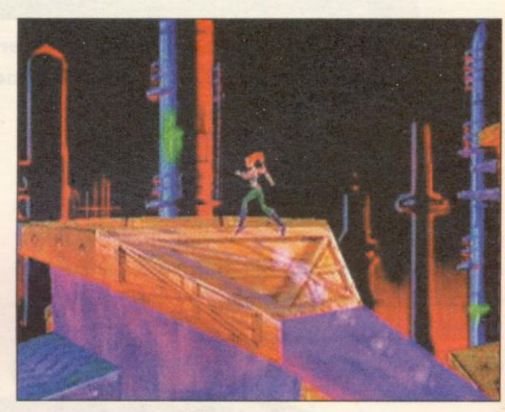
Nikki düst im Geschwindigkeitsrausch durch die Level



Selbst Kampfroboter lassen sich von den beiden steuern

Nachdem bereits der erste Teil von Pandemonium vor gut einem Jahr auf dem PC Furore machte, und sich der zweite Teil zu einem der Weihnachtsschlager auf der Playstation entpuppte, kommt nun auch die PC-Gemeinde, die über 3Dfx-Unterstützung verfügt, in den Genuß, erneut durch neue, scheinbar drogeninspirierte Psychedelik-Level zu laufen.

Die Hintergrundgeschichte ist mal wieder so belanglos wie an den Haaren herbeigezogen. Der Komet der unendlichen Möglichkeiten zieht an Lyr, der Heimatwelt von Hofnarr Fargus und der vollbusigen Amazone Nikki vorbei, und die Königin der Goons will sich dies zunutze machen, um die Macht an sich zu reißen und ihre mutierten Untertanen über die Welt zu verstreuen. Und auch bei Pandemonium 2 hat der Hersteller sich nicht mit einer tiefschürfenden Hintergrundstory aufgehalten, was der Motivation aber keinen Abbruch tut, denn glücklicherweise liegt der Reiz des Spiels in den herrlich schrägen Welten, durch die sich der Spieler entweder als Narrenstab-werfender Fargus oder als sprunggewaltige Schönheit Nikki kämpfen muß. Pandemonium 2 greift hier, wie bereits aus dem ersten Teil bekannt, auf die ungewöhnliche Freestyle-Kamera zurück, die Kamerafahrten durch 3D-Welten erlaubt, während sich das reine Jump'n'Run „ganz simpel" in 2D steuern läßt.



Noch sind keine Gegner zu sehen, aber lange kann es nicht mehr dauern

Das mag sich nun für Nicht-Pandemonium-Kundige etwas verwirrend anhören, stellt sich dann aber in der Handhabung als sehr einfach heraus. Sämtliche Pandemonium-Level verfügen über einen einzigen Weg, der natürlich mit Gegnern und vielen Fallen gespickt ist und sich praktisch wie ein Faden von links nach rechts durchzieht. Der Spieler braucht jedoch keine Angst zu haben, vom Weg abkommen zu können, da sich die beiden Figuren sämtlichen Windungen, die



tom schmidt

SUPER

Pandemonium 2 ist ein weiterer Beweis, daß es sich für PC-Spieler auf jeden Fall lohnt, in eine 3Dfx-Karte zu investieren. Auch wenn die Spielfiguren manchmal fast ein wenig zu klein auf dem Bildschirm wirken, kommt man nicht umhin, sich der Faszination von 3D-designten Levels hinzugeben, wenn sich Fargus auf Hangelstrecken aus der Tiefe des Raums herauspult, oder man Nikki beim Trampolinspringen mittels der wirbelnden Kamera plötzlich aus der Vogelperspektive betrachten kann. Beim Spielen ohne Joypad stellt sich die Steuerung manchmal als etwas krampfig heraus, was nerven kann, wenn Nikki zu einem Powersprung ansetzt, nur um letzten Moment wie ein Plumpsack auf dem Trampolin zu verharren. Dies tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch, da die verzwickt aufgebauten Level eine Augenweide sind und man ständig versucht ist, es nochmal zu versuchen, aber diesmal keine wichtigen Lebenspunkte zu vergeuden. Bei Games wie Pandemonium 2 zeigt sich, daß sich der PC nicht hinter der Sony-Hardware zu verstecken braucht.

Name . .**Pandemonium 2**
Genre: . . . . . . .Jump'n'Run
Hersteller: . . . . .Crystal Dynamics/Virgin
Niveau: . . . . .mittel
Preis: . . . . .ca. 90 Mark
Spieler: 1
Steuerung: . . . . . .Tastatur, Joypad/ -stick
Besonderheiten: . . . .-
Spiel: . . . . .deutsch
Anleitung: . . . . . . .deutsch
Multiplayer: . . . .-

Mindestanforderung
P133, Win95, 16 MB, 4x CD-ROM, 3Dfx

Empfohlen
P166, 32 MB, 8x CD-ROM, 3Dfx

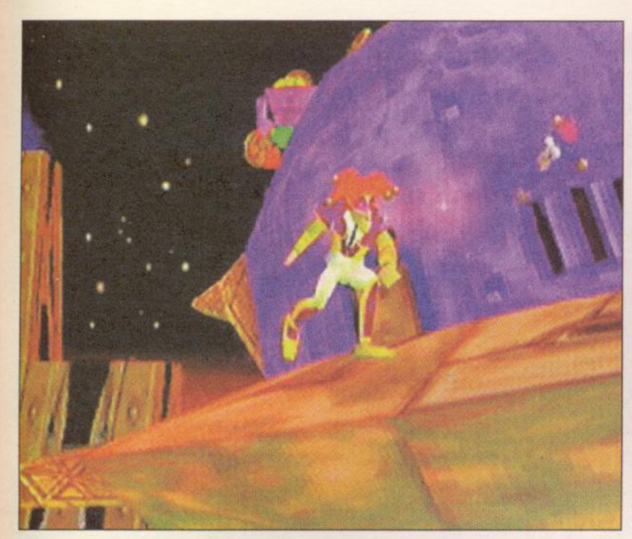
Grafik 74%
Sound 72%

Spielspaß

Solo	Multi
82%	-%

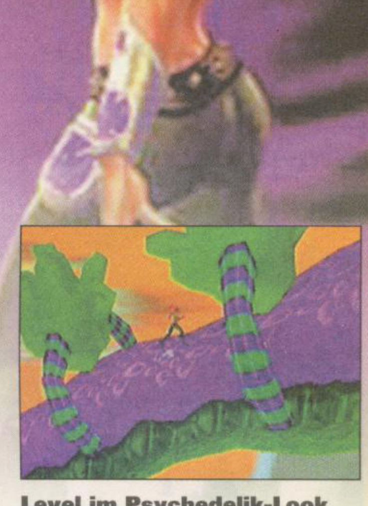
3Dfx

ONIUM 2
Sixties-Rausch


Auch Hofnarr Fargus kann seine speziellen Fähigkeiten einsetzen

diese Strecken andauernd in die Tiefe des Raumes und wieder heraus machen, selbständig dem Verlauf anpassen. Lediglich Abgründe, die in Laufrichtung liegen, müssen natürlich übersprungen werden, da auch Nikki und Fargus in die Tiefe stürzen können.

Vor jedem der teilweise äußerst langen Level kann der Spieler auswählen, ob er lieber mit der sprungaktiven Nikki oder Fargus spielen möchte, der zusätzlich noch einen Narrenstab besitzt, den er seinen Gegnern entgegenwerfen kann, sowie die Möglichkeit hat, Feinde einfach aufzupusten, um dann entweder über sie zu hopsen oder sie gar platzen zu lassen. *ts*


Level im Psychedelik-Look sind überall zu finden

LIBERATI

Hilfe, Tau

Fallen Haven, die Zweite. Und die Tauranier haben Verstärkung mitgebracht.

Wir erinnern uns: Vor einem Jahr zeigte I-Magic, wie sich rundenbasiertes Taktieren im Stil von Panzer General und X-Com mit einer Kampagnenstruktur wie in C&C oder Warcraft vereinen läßt. In Fallen Haven bekamen wir den von Echtzeitstrategicals bekannten Mix aus Resourcenmanagement, Forschungsbaum, verschiedenen Waffengattungen und farbigem Geballer. Die ganz eigene Masche des Spiels war der Runden-, oder besser gesagt, der Zwei-Runden-Modus. In der strategischen Runde wurde gebaut, geplant und befestigt. Auch die Attacken mit Hilfe von Transportflugschiffen und Nuklearraketen begannen hier. In der taktischen Runde dagegen, durfte gekämpft werden: Panzer, Fußsoldaten, Artillerie und Schwebefahrzeuge führten zu so manchen vertrackten Strategiepuzzles. Die geruhsame Rundenspielweise hatte einen weiteren Vorteil: Da die Grafikengine in so einem Spiel, anders als im Echtzeit-Fall, viel Zeit zum Überlegen hat, sahen auch die Gebäude und vor allem die Units bemerkenswert gut aus. Der große Mangel des Spiels war dagegen die geringe Spieldauer – nur zwei Kampagnen, für jede Seite eine, keine Einzelszenarien, kein Zufallsgenerator oder Editor für neue Karten oder Szenarien. Das soll im zweiten Teil jetzt alles nachgeholt werden. Bemerkenswerterweise heißt dieser nun nicht platt und einfach Fallen Haven 2, sondern Liberation Day. Die im ersten Teil begonnene Story vom zufällig ausgelösten interstellaren Krieg wird fortgesetzt. Damals erfuhren wir, daß eine Raumsonde des irdischen Mega-Konzerns Matsusony-Laanson bei den knuddeligen Tauraniern gelandet war, beim Versuch einer Examination aber explodierte. Richtig, Aliens können ja kein Englisch, also konnten sie die Warntafel auf dem Bauch der Sonde nicht entziffern. Das Unglück mit vielen Todesopfern führte einleuchtenderweise zu Racheschwüren und der Landung eines tauranischen Expeditionskorps auf der entlegensten menschlichen Sternenkolonie, Fallen Haven. Teil zwei dreht den Spieß um – die mächtigen Aliens haben mit Hilfe ihrer Verbündeten Shubb-Lo und Shadamar nach einem vernichtenden Sternenkrieg zu Lasten der Menschen den ganzen Planeten erobert, und Ihr sollt den Schaden wieder gutmachen. Ein heimlich errichtetes Hauptquartier auf einem der Kontinente Fallen Havens ist der Anfang. Zunächst habt Ihr nur Fußsoldaten, Lasertürme, Landminen und Mauern zur Verfü-

Furchterregende Zeppeline greifen unsere Basis an



Überall Geballer



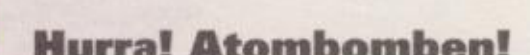
Unser Bomber legt einen Lähmgasteppich

ON DAY

ranier!



Die zerstörten Stellen markieren das Gitternetz



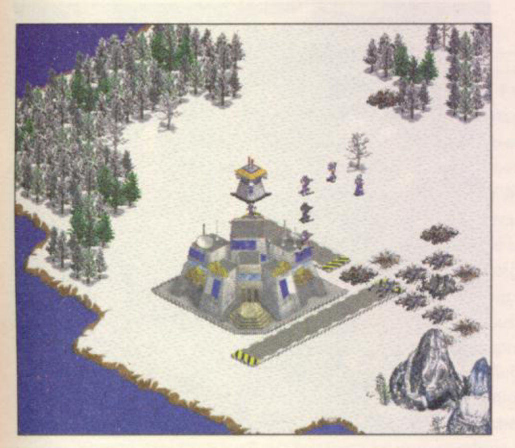
Hurra! Atombomben!





Der Tauranische Megatank

gung, um Euch gegen den ersten Gegenschlag der dort stationierten Shubb-Lo zu verteidigen. Diese primitiven Kriegsbüttel verfügen nur über simple Waffen, Zeppeline zum Lufttransport und schaufelradgetriebene Kriegsdampfer. Was ihnen an Hi-Tec fehlt, machen sie aber durch ihre martialische Religion wieder wett. Kämpfen bis in den Tod, dem Feind niemals nachgeben, kein Interesse an Frauen... Ihr kennt das ja. Die erste Welle ist noch relativ leicht zurückzuschlagen, dann aber heißt es, die benachbarten Provinzen zu erobern, um Ressourcen und Technologie zu gewinnen. Jede dieser Provinzen/Missionen hat außerdem eine eigene Geschichte und eine spezielle Aufgabe: Hindert ein feindliches Schwebefahrzeug an der Flucht, um seine Technik zu erhalten, beschützt ein einsames Dorf mit menschlichen Bewohnern vor den Alien-Angriffen, geleitet eine wichtige Transportflotte an einer feindlichen Küste vorbei, oder beseitigt einfach alle Gegner in diesem Sektor. Mit der Zeit habt Ihr Euch dann an die Eigenheiten der Shubb-Lo gewöhnt und räumt auf dem Kontinent gewaltig auf, nur um festzustellen, daß Ihr nun mit neuen, mächtigeren Gegnern konfrontiert seid: den Shadamar. Diese ursprünglich friedlichen Psi-Begabten wurden von den immer noch rachedurstigen Tauraniern unter die Knute gezwungen, als diese den heiligen Stein der Shadamar durch einen miesen Trick in ihren Besitz brachten. Das nennt man Erpressung. Die Geisteskämpfer stellen Euch vor ganz neue Anforderungen: Ihre gedankengesteuerten Blitzentladungen, Selbstmordschweber und teleportierenden Kommandoeinheiten geben Euch so manche Nuß zu knacken. Es hilft nichts: Fallen Haven ist der Schlüssel zum Überleben der Menschheit, da müssen wir durch. Erobert feindliche Gen-Labors, Waffenfabriken, Kampftechniken, denn Ihr werdet all das bitter nötig haben, wenn Ihr Euch den Meistern selbst gegenüberstellt: den sieggewohnten, bis an die Reißzähne bewaffneten Tauraniern. Hier schlägt Euch der Gluthauch überlegener Technologie entgegen,



So ein Angriff bleibt nicht ohne Folgen



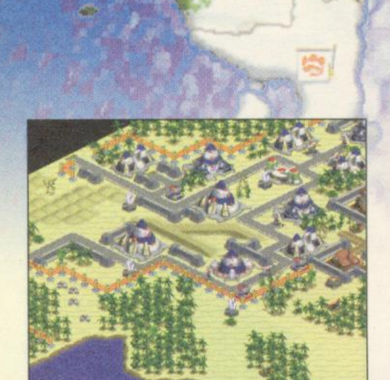
Wo ist denn das Minenfeld?



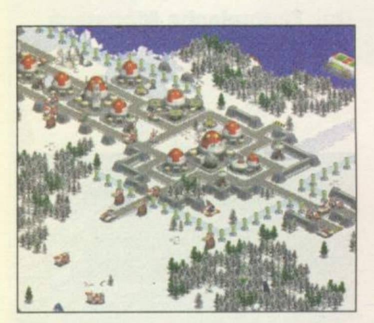
Ach so, hier!



Die Radarkarte verschafft jederzeit Übersicht



Eine Stadt der Shadamar



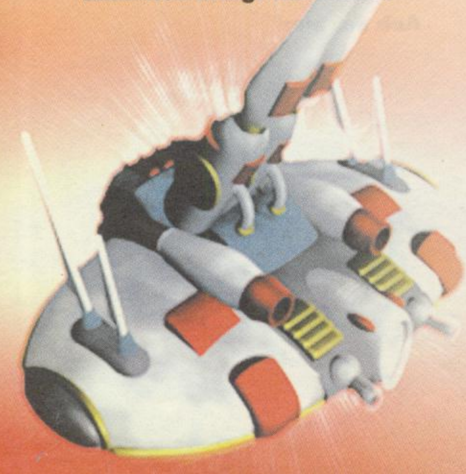
Die Tauranier betreiben hier sicher nicht Wintersport

hier prallen Eure Truppen auf Berge von perfektioniertem Kriegsmaterial und eine tückische Intelligenz. Werdet Ihr es diesmal schaffen, wo so viel auf dem Spiel steht?

Liberation Day als Nachfolger von Fallen Haven spart nicht mit Kampfplätzen und Szenarien, die Kampagne besteht aus 50 Missionen, jede davon mit einer eigenen, in der Regel witzigen Hintergrundstory. Man merkt, daß die Entwickler die Saga vom interstellaren Krieg zwischen Rassen, wie sie verschiedener kaum sein können, mit einem Augenzwinkern erzählen. Auch die Einheiten und die Gebäude selbst haben ein unterhaltsames und wenig furchterregendes Äußeres. Allein schon die Kampfzeppeline und -raddampfer der Shubb-Lo sorgen für Laune, ebenso die esoterischen Mönchskutten der Shadamar und die organisch wirkenden Bauwerke der Tauranier. Die Geräusche der verschiedenen Units wirken so gar nicht militärisch, sondern erinnern eher an ein kultiges B-Movie. Hier stand der Spielspaß im Vordergrund. Die Mechanik ist grundsätzlich gleichgeblieben: Das erste Landungsboot bildet ein Hauptquartier, dessen Verlust Euch Kopf und Spiel kostet. Weggefallen ist dagegen die Ressourcenwirtschaft – es gibt weder Mineralminen noch Kraftwerke. Spezielle Gebäude, die erst mit entsprechender Technologie errichtet werden können, produzieren die verschiedenen Units. Dabei baut ein Gebäude auf dem andern auf. Das Hauptquartier erzeugt 50 „Einheitenpunkte“ und ermöglicht die Verwendung von Troopern, mit MGs bewaffneten Infanteristen. Eine Kaserne erzeugt weitere Einheitenpunkte und läßt Euch zu Grenadieren greifen, die mit ihren tragbaren Granatwerfern über Hindernisse schießen und damit großflächige Zerstörungen anrichten. Weitere Fabriken lassen Schützenpanzer (LAVs), Tanks, Artillerie, Flugzeuge, Wasser- und Schwebefahrzeuge zu. Je mehr Fabriken desto mehr Einheiten stehen Euch für einen Angriff auf eine von Aliens besetzte Nachbarprovinz zur Verfügung. Ihr benötigt keine speziellen „Dropships“ oder Transporter mehr, um Eure Truppen gegen den Feind zu werfen. Sie dringen über die Grenze auf das feindliche Territorium vor und werden in der ersten taktischen Runde in randnahen, markierten Stationierungszonen aufgestellt. Aber der Bau von Produktionsanlagen, Forschungszentren und Verteidigungseinrichtungen wie Mauern, Lasertürme, Minen, kostet „Industriepunkte“. Diese werden in den Provinzen erwirtschaftet, je mehr Ihr erobert, desto mehr könnt Ihr bauen. In der strategischen Übersichtskarte ist ersichtlich, wieviel jede Eroberung einbringen wird. Auch Technologie kann erbeutet werden – das kann zu wichtigen Verbesserungen der eigenen Einheiten führen, aber auch zu ganz neuen, bzw. vom Geg-



Nur das Zusammenspiel aller Einheiten bringt uns weiter



Die Psi-Waffen der Shadamar im Einsatz


Die Gebäude der Tauranier sehen nur niedlich aus


Unsere Panzer greifen in Formation an


Wie knacken wir dieses Rätsel?

ner abgekupferten. Auf diese Weise werdet Ihr mit der Zeit ein buntes Sammelsurium verschiedenster Waffentypen zur Verfügung haben, was natürlich immer neue taktische Finessen zuläßt. Wie schon im ersten Teil liegt auch diesmal großes Gewicht auf den „schwachen" Einheiten. Es ist also keineswegs so, daß drei schwere Tanks gegen eine Armee von Infanteristen leichtes Spiel hätten – das nenne ich eine gute Balance. Minen bilden eine weitere, durchaus neue Komponente der Verteidigung. Sie können nur von Infanteristen entdeckt und geräumt werden. Der Bewegungsbereich der einzelnen Einheit spielt eine ebenso große Rolle wie ihre Waffenreichweite. Schnelle Fahrzeuge können vorstoßen, feuern und wieder verschwinden – solange sie das Reaktionsfeuer des Gegners überstehen. In jedem Fall ist es äußerst wichtig, mit der fortschreitenden Kampagne auch das Technologie-Level der verschiedenen Units zu verbessern, was ihre Aktionsfähigkeit und Beschußfestigkeit erhöht. Sobald Ihr über Flugzeugfabriken verfügt, könnt Ihr die „automatischen Einheiten" aufs Schlachtfeld beordern. Ihr seht dann Eure Flieger über das Szenario gleiten und Bomben, Lähmgas oder Gleitfallschirmspringer abwerfen. Die Kampagnen sind im Schwierigkeitsgrad sorgfältig auf einander abgestimmt, so daß Ihr die notwendigen Kniffe sicher lernt, bevor Ihr nach den Shubb-Lo und Shadamar auf den Endgegner in Gestalt der Tauranier trefft. *fe*


Lauschiger Herbstwald, voller Gefahren.


Rumms. Treffer.


Versteckte Einheiten werden durch Symbole angezeigt


Fritz Effenberger

SUPER Tolles Spiel. Es gleicht die Kritikpunkte am Vorgänger Fallen Haven aus. Die Kampagne ist endlos lang, der Skirmish-Mode erlaubt das Durchspielen einzelner Missionen ohne große Vorbereitung, und die Multiplayerpartien – auf jeder der enthaltenen Karten – werden durch die Wahlmöglichkeit von vier grundverschiedenen Völkern sehr abwechslungsreich. Die Aufteilung in taktische und strategische Züge bewährt sich – wäre das nicht auch eine Möglichkeit, Echtzeitstrategiespiele mit mehr Spieltiefe zu versehen? Der strategische Zug läßt uns unserem Bautrieb frönen, während der taktische Modus durch ein durchdachtes System von Reaktionsfeuer, Gruppenbefehlen und Aktionspunkten glänzt. Trotzdem kann ich mir vorstellen, daß ein solches Spiel einen strenggläubigen C&C-Jünger möglicherweise nicht begeistern kann. Man beachte, daß Liberation Day ein Maß an strategischer Finesse bietet, wie sie Echtzeitspiele und auch manche Rundenstrategien nicht liefern können. Der Spielspaß wird unterstützt vom geschmackssicheren Soundtrack.

Name	**Liberation Day**
Genre	Strategie
Hersteller	Microids/I-Magic
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca 90 Mark
Spieler	bis 4
Steuerung	Maus, Keyboard
Besonderheiten	–
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P 100, 16 Mb RAM, 177 Mb HD, 1 Mb SVGA Grafik, 4x CD

Empfohlen
P 133, 32 Mb RAM

Grafik .... ??%
Sound .... ??%
Spielspaß

Solo	Multi
83%	81%

STAR TREK PINBALL

Science Fiction Merchandising goes Daddelhalle – Scotty beamt uns runter auf drei Star-Trek-Flipper



Die große Auswahl

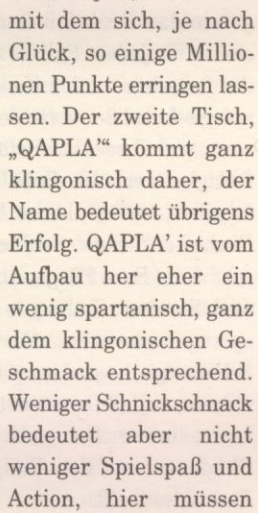
Zu Zeiten, in denen sich große Science-Fiction-Titel in der Brunft befinden, und auch Flipper wieder neuen Auftrieb erhalten, bringt Interplay einen neuen PC-Cyborg auf den Markt: Star Trek Pinball. Natürlich (aus rechtlichen Gründen) haben wir es hier mit der Ur-Serie um Captain James T. Kirk zu tun. Geboten werden drei recht unterschiedliche Tische. Der erste, „To boldly go", hat die originale Enterprise-Crew zum Thema, präsentiert sich hochauflösend im 60er-Jahre-Look und ist vollgepfropft mit Rampen, Löchern, zwei Extra-Ebenen und viel Schnickschnack. Vor jeder Kugel gibt es ein kleines Tribble-Gewinnspiel, mit dem sich, je nach Glück, so einige Millionen Punkte erringen lassen. Der zweite Tisch, „QAPLA'" kommt ganz klingonisch daher, der Name bedeutet übrigens Erfolg. QAPLA' ist vom Aufbau her eher ein wenig spartanisch, ganz dem klingonischen Geschmack entsprechend. Weniger Schnickschnack bedeutet aber nicht weniger Spielspaß und Action, hier müssen Sonderbälle und Boni schlicht durch gut geplantes und oft wiederholt gezieltes Schießen erspielt werden. „Nemesis", der dritte Tisch bietet ein Pinball-Unikum. Hier besteht die Möglichkeit zu zweit an einem PC oder auch über Netzwerk direkt gegeneinander im Wettstreit der Föderation der Vereinigten Planeten gegen das Reich der Klingonen anzutreten. Hierzu ist der Tisch der Länge nach in zwei Hälften aufgeteilt und es gilt, schnellstmöglich viele Punkte für die eigene Seite zu erringen, bzw. dem Gegner durch Sonderfunktionen das Sternenleben ein wenig schwieriger zu gestalten. Zusätzlich ist es möglich, einfach nur nach Punkten oder sogar nach einer Anzahl vorgegebener Gewinnsätze zu spielen. *ts*



Noch grinst Captain James Tiberius Kirk schelmisch vom Tisch, bis er gleich von Kugeln überrollt wird



Spartanisch, klingonisch, gut



GEHT SO

tom schmidt

Irgendwie sehen die Tische echt gut aus, sie präsentieren sich wie abgeleckt, die Sounds sind klasse, und für eine Weile macht das Spielen, auf jeden Fall der ersten beiden Tische, noch Spaß. Leider stellte sich bei mir schon nach kurzem das Gefühl ein, daß sich einfach viel zu viele unfaire Bälle einschleichen, ganz besonders bei „To Boldly Go" kann ich mittlerweile (leider viel zu oft) schon vorhersagen, welcher Ball rettungslos verloren ist.. Dazu kommt tragischerweise noch ein Bug, der für Nicht-Fanatiker fast schon komische Ausmaße annimmt. Wenn man mit der Leertaste ein Schlagen an den Tisch simuliert, um den Ball leicht von seiner Bahn abzulenken, hält dieser einfach kurzfristig auf dem Tisch an und beginnt bei mehrfachem Drücken, langsam wie ein Geisterball den Tisch hochzuwandern. Zwar ganz witzig, aber leider nicht realistisch. Und was sich die Föderationsgötter mit dem Zweiertisch „Nemesis" gedacht haben, will ich lieber erst gar nicht wissen. Hier kommt nur wildes Geflippere auf Kindergarten-Niveau auf. Schade eigentlich.

Name:	Star Trek Pinball
Genre:	Flippersimulation
Hersteller:	Interplay
Schwierigkeit:	einfach
Preis:	ca. 90 Mark
Spieler:	1-2
Steuerung:	Tastatur
Besonderheiten:	keine
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	-

Mindestanforderung
P90, 16 MB, SoundBlaster, 2x CD-ROM

Empfohlen
P133, 32 MB

Grafik **74%**
Sound **76%**

Spielspaß

Solo	Multi
63%	-%

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Wir empfehlen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- **Bei Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab 200,- frei
- **Vorkasse/Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.2.98 * = *noch nicht verfügbar am 10.2.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.




Titel des Monats März:
Anno 1602*
69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Age of Empire	79,95
Age of Empire offizielle Data	24,95
- beide zusammen-	99,95
Anstoss 2 + Data	89,95
Blade Runner	77,95
Dune 2000*	69,95
F1 Racing	69,95
Jedi Knights	74,95
Red Baron 2*	62,95
Unreal*	74,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3 Skulls of the Toltecs	29,95
7th Guest & 11th Hour	24,95
1942 Pacific Air War	24,95
1944 Across the Rhine	24,95
Aces of the Deep	19,95
Airlines	19,95
Albion	29,95
Alien Virus	19,95
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95
Battle Isle 2 + Data	22,95
Biing	29,95
Bleifuss 1	22,95
Bundesliga Man. Hatt	29,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Capitalism Classic	24,95
Christoph Kolumbus	19,95
Comanche	22,95
Conquest of New World	24,95
Crusade	19,95
Cyberia 2	22,95
Cyberstorm	9,95
Das Amt	19,95
Der Planer Total 1+2	24,95
Der Reeder	19,95
Descent 2	24,95
Destruction Derby	24,95
Destruction Derby 2	24,95
Die Fugger 2	19,95
Die Siedler 1 Classic	22,95
Die total verrückte Rallye	22,95
Discworld	24,95
Discworld 2	27,95
Down in the Dumps	19,95
Dune	12,95
Earthworm Jim 2+1	19,95
Eishockey Manager	19,95
Elisabeth 1 Classic	29,95 N
F 16 Fighting Falcon	27,95 P
F-22 Classic	29,95
Fallen Haven	24,95
Fantasy General	27,95
Fatal Racing	22,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Flight of the Amazon Q	19,95
FX Fighter Turbo	9,95
Gene Machine	9,95
Goal	12,95
Golden Gate Killer	19,95
Heroes of Might&M. 2	27,95
Hexagon Kartell	29,95 N
History Line Classic	17,95
Holmes II Classic	29,95
Hugo 3	27,95
Indiana Jones 3+4	22,95
Jurassic War	29,95
KKND Classic	29,95 P
KKND Mission*	29,95
King's Quest 7	19,95
Koala Lumpur	22,95 N
Lands of Lore	19,95
Last Express	22,95 N
Lost Eden	19,95
M1A2 Abrams	24,95
Mad TV 1+2	22,95
Manic Karts	12,95
Master of Orion 2	22,95
Mechwarrior 2	24,95
Monty Pyton: Waste of	19,95
Nihilist	9,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Outpost 1.5	19,95
Panzer General 1 neu!	19,95
Panzer General 2	27,95
Pirates! Gold	24,95
Player Manager 2	12,95
POD	29,95 P
POD Miss. Back to Hell	19,95
Police Quest SWAT	29,95
Prince of Persia 1+2	22,95 N
Privateer 2: Darkening	29,95
Pro Pinball: The Web	19,95
Project Paradise	17,95
Pyst	14,95
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95
Realms of Haunting	29,95
Rebel Assault 2	29,95
Red Baron 1 Classic	19,95
Riddle of Master Lu	19,95
Road Rash Classic	29,95
Sean Dundee	24,95 P
Shanghai Great Mom.	24,95
Sim City Classic	29,95
Sim Isle Classic	29,95
Sim Tower Classic	29,95
Simon 1+2	19,95
Space Marines	19,95
Stadt der verl. Kinder	24,95
Star Warped*	24,95 N
Star Wars Collection	19,95
Steel Panthers 2	24,95
Stonekeep	24,95
Sub Culture	29,95 P
Super EF 2000	29,95
Talisman	19,95
Syndicate Wars Classic	29,95
Teamchef	19,95
The Dig	29,95
Thunderhawk 2	19,95
Tie Fighter	29,95
Tilt	19,95
Time Commando Classic	29,95
Toonstruck	19,95
Top Gun	24,95
Transport Tyc+World Ed.	24,95
Tunnel B1	19,95
UEFA 96/97	19,95
Ultima 8 Classic	29,95
Vermeer	29,95 N
Vollgas	22,95
Warcraft	24,95
Warcraft 2	29,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warhammer	27,95
Wing Commander 3	29,95
Wing Commander 4	29,95
Wizardry 7	17,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	22,95
Z	19,95
Z Levels*	29,95
Zork: Nemesis	29,95

Preisaktion!

Conquest Earth	**59,95**
Dark Earth	**59,95**
F1 GP 2	**39,95**
Hexen 2	**59,95**
Jack Orlando	**9,95**

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95
3D Ultra: verg. Kont.	44,95
3D Ultra2:Creep Night	64,95
3rd Millenium Win95	74,95
7th Legion	34,95
Abe's Odysee	74,95
Abenteuer Afrika*	49,95
Actua Golf 2	64,95
Actua Soccer 2	64,95
Addiction Pinball	59,95 N
Adidas Power Soccer	69,95
Age of Empire	79,95
Age of Empire Mission	24,95 N
Agent Armstrong	69,95
AH 64D Longbow 2	74,95
AH X-1 Viper*	69,95
Air Warrior 3*	74,95 N
Akte Europa	69,95
Alexander der Große	64,95
Andretti Racing	74,95
Anno 1602*	69,95
Anstoss 2	69,95
Anstoss 2: Data	24,95 N
Apache*	79,95
Armored Fist 2	69,95
Armour Command	69,95 N
Asterix & Obelix	49,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	54,95
Balls of Steel	72,95 N
Baphomets Fluch	19,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95
Battlespire*	69,95
Beasts & Bumkins	69,95
Beast Wars	69,95
Betrayal in Antara	79,95
Birthright	64,95
Black Dahlia*	69,95
Blade Runner	77,95
Bleifuss 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye	49,95
Bleifuss Fun	54,95
Bloady Roar*	a.A.
Boggle Win95	34,95
Bridge 2	34,95
British Open Golf*	74,95
Bug Riders*	69,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Bust a Move 2	54,95
Caesar 2	34,95
Caesar's Palace*	54,95
Capitalism plus	69,95
Cart Precision Racing	84,95
Caspar	34,95
Championship Man. All	69,95
Carmageddon	64,95
Carmageddon Splat	27,95
Chasm	54,95
Cities of Justice*	69,95
Civil War General 2*	62,95
Civilisation 2000	34,95
Civ 2: Conflicts	22,95
Civ 2: Fantastic Worlds	39,95
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95
Civ 2+Data 1+2	62,95
Close Combat 2	79,95
Club Manager 97/98	44,95
Cluedo	34,95
Comanche 3.0	69,95
Combat Chess	59,95

C&C Sonderaktion!

C&C Trackball	**79,95**
- ein optischer Leckerbissen! -	
Command & C. SVGA	**79,95**
- mit Trackball	*154,95*
Command & Conquer 2	**79,95**
- mit Trackball	*154,95*
C&C 2 + Data 1+2	**89,95**
- mit Trackball	*164,95*

C & C 1 oder 2 Data je	24,95
C&C Net Einsame Ent.*	34,95
Command Aces o tDeep	74,95
Complete Chess System	54,95
Conquest de Luxe	49,95
Conquest Earth	59,95
Constructor	69,95
Creatures	34,95
More Creatures	17,95
Croc*	79,95
Dark Colony	69,95
Dark Colony Missionen	19,95
Dark Earth	59,95
Dark Hermetic Order*	69,95
Dark Reign	74,95
Dark R.-Dark Rule Level	22,95
Das schwarze Auge 1-3	34,95
Daytona USA Deluxe	69,95
Deadlock: Shrine Wars*	79,95
Deathtrap Dungeon*	79,95
Demonworld	64,95
Der Industriegigant	69,95
Der Industrieg.-Exp.Set	29,95
Diablo	49,95
Diablo: Hellfire	34,95
Diablo + Hellfire	74,95
Diablo: Diaboli. Tricks	24,95
Diablo Level Master	39,95
Die by the Sword*	74,95
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run	64,95
+ Compilation	79,95
+ Napoleon in Rußland	64,95
+ Prelude to Waterloo	64,95
Die Schlümpfe Win95	49,95
Die Siedler 2 Gold	72,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Siedler 2: ~welten	19,95
Siedler 2: ~extrem	19,95
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95
Dodgem Arena*	69,95
Dragon Lore 2	34,95
Dream Team Anginella	34,95
Drilling Billy	34,95
Duckman*	54,95
Dune 2000*	69,95 N
Dungeon Keeper	69,95
Dungeon K.-Evil Keeper	22,95
Deeper Dungeons	29,95
Dungeon Keeper Gold	79,95 N
Descent 1+2	42,95 N
DSF Baseball	44,95
DSF Golf	69,95
DSF Off Road	44,95
DSF Ski Racing	44,95
Earth 2140	34,95
Earth 2140 Mission je	19,95

Eastern Front	74,95
Ecstatica 2	69,95
Emergency	34,95
Elder Scrolls:Red Guard*	69,95
Enemy Nations	59,95
Evolution	59,95
Extreme Assault	34,95
F 1 GP 2 dt.	39,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F1GP2 Perfect GP Track	29,95
F 1 Manager Profession.	64,95
F1 Racing	69,95
F 16 Aggressor	69,95
F 22 Raptor	69,95
F/A-18 Hornet	74,95
Falcon 4.0*	72,95 N
Fallout	69,95
FIFA Soccer 97	59,95
FIFA Soccer 98	74,95
FIFA Soccer Manager	69,95
Fighters Anth. (ATF98)	74,95
Fighting Force	74,95
Final Liberation	74,95 N
FinFin	89,95
Floyd	69,95
Flight unlimited Classic	29,95
Flight unlimited 2*	79,95 N
Flugsimulator 98	99,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
Viele Zusätze verfügbar!	
Liste „Flugsims" anfordern!	
Flying Corps	74,95
Flying Corps Gold	74,95
Flying Nightmares 2*	64,95
Flying Saucer*	64,95

www.gameit.de
bequem bestellen!

Forced Alliance*	69,95
Formel 1 97*	74,95
Forsaken*	79,95 N
Fritz 4	39,95
Fritz 5	124,95
Frogger Win95	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95
Galapagos Win95	74,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
G-Police	84,95
Gene Wars	34,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Theft Auto	59,95
Great Courts 3	a.A.
H.E.D.Z. Win95*	69,95
Half Life*	a.A.
Hannibal	64,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a .I.C.E. Day	54,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heavy Gear	74,95
Hercules	64,95
Heroes M&M 1+2+Data	69,95
Heroes M&M Data	27,95
Herrscher der Meere	69,95
Hexen 2	59,95
Holiday Island + Miss.	49,95
Hugo 4	59,95
Hugo 5	59,95
IF-22	29,95
IF-22 : Persischer Golf	24,95
IF A-18E Carr.	74,95 N
Imperialismus	69,95
Imperium Galactica	69,95
Incubation	69,95
Independence Day	54,95
Int. Rallye Champions.	69,95
Interstate '76	79,95
Jack Nicklaus 5	79,95
Jack Orlando	34,95
Jagged Alliance: Deadly	69,95
Jagged Alliance 2	a.A.
James Bond	59,95
Jazz Jack Rabbit 2+1	59,95
Jedi Knights	74,95
Jedi Knights Data	34,95 N
Jetfighter: Full Burn*	77,95 N
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter	79,95
Judgement Force*	79,95
Jurneyman	72,95 N
Kick Off 98	54,95
KKND Extreme	54,95
Klondike Moon	34,95
Kontakt*	39,95
Lands of Lore 2	69,95
Last Bronx*	69,95
Last Express	
& Prince of Persia 1+2	37,95 P
Legacy of Kain	72,95
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95
Leisure S. Larry 7	34,95
Leviathan	69,95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Liberation Day*	74,95 N
Links '98	74,95
Links LS Kurs 1-3 je	49,95
Links 386	19,95
zusätzliche Plätze ab	9,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lords of ... Royal Ed.	69,95
Lords of Magic*	66,95
Lost Vikings 2	59,95
Mageslayer*	79,95
Magic - die Zusammenk.	57,95
hierzu: Spells of ...	42,95
Manx TT Superbikes	74,95
Mass Destruction	59,95
Mastermind	34,95 N
Match Days*	59,95
Maximum Force*	79,95
MAX	39,95
MAX 2*	74,95
MDK	39,95
Mechwarrior: Mercen.	79,95
Megaman X3	34,95
Men in Black	69,95
MIA Win95*	69,95
Micro Machines 3*	a.A.
Monkey Island 1+2	22,95
Monkey Island 3	79,95
Monopoly	54,95
Monopoly Star Wars	69,95
Monopoly WM Edition*	69,95 N
Monster Trucks	69,95
Montezuma	64,95
Monty Python 3	69,95
Monty Sinn des Lebens	59,95
Moto Racer	69,95
Motor Mash*	49,95
Moving Puzzles je	19,95
Myth-The Fallen Lords	79,95

Myst Special	49,95
Myst 2 (Riven)	69,95
Nascar Racing 2	34,95
NBA Action 98	49,95 N
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live 97	59,95
NBA Live 98	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Netstorm	69,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Powerp Hockey 98	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Nuclear Strike	64,95
Obsidian	59,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	69,95
Overboard	69,95
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	69,95
Panzer General 3D nV	69,95
Pax Imperia	69,95
PC Games Cheats 2	24,95
PC Games Trivia	24,95 N
Perry Rhodan	69,95
Pete Sampras	64,95
PFA Soccer Manager*	64,95
PGA Tour Pro	69,95
Phantasmagoria 1	42,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharao*	64,95
Pilgrim	69,95
Piraten*	54,95
Police Quest Swat 2*	64,95
Populus - The 3rd*	79,95
Powerboat Racing*	74,95
Pro Pilot*	79,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	52,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	39,95
Queen: The Eye*	79,95
Rayman	34,95
Rayman's World	44,95
Reah*	77,95 N
Rebel Moon Rising	69,95
Rebellion*	69,95
Red Baron 2*	62,95
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	54,95
Rising Lands	69,95
Riverworld*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Sabre Ace	69,95
Schleichfahrt	39,95
SEGA Rallye	69,95
SEGA Touring Car*	69,95
Sensible Soccer 2000*	79,95
Seven Kingdoms	74,95
Shadow of the Empire	69,95
Shanghai Dynasty*	42,95 N
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95
Silent Hunter	37,95
dto. Commanders Ed.	79,95
Sim City 3000*	79,95
Sonic 3D	49,95
Sonic & Nuckles Coll.	49,95
Space Bar	69,95
Star Craft*	79,95
Star Fleet Academy	69,95
Captain's Chair	79,95
Star Trek Pinball*	44,95
Generations	37,95 P
Next Gen. Final Unity	24,95
Star Wars Triology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stealth Reaper*	69,95
Steel Panther 3	79,95
Streetfighter-The Movie*	69,95
Streets of Sim City*	79,95
Swing	34,95
Syyrah-Warp Hunter*	34,95
Takeru	44,95
Tenth Planet*	69,95
Terminator 2 Clip	34,95
Test Drive 4	79,95
TFX 3 (F 22 ADF)	74,95
The Golf Pro*	74,95
The Reap	59,95
The Quivering*	69,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95	69,95
Titanic	32,95
TOCA Touring Car	69,95
Tomb Raider	69,95
Tomb Raider 2	74,95
Tonca Notruf*	39,95 P
Total Annihiliation	74,95
Trash It!	39,95 P
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95
Turok	74,95
Ubik*	74,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Ultima Collection e.	79,95 N
Ultimate Race Pro	72,95 N
Unreal*	74,95
Uprising	69,95
USCF Chess	39,95 N
Virtua Cop 2	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2	69,95
Virtual Springfield	44,95
Warhammer 2*	69,95
Warlords 3	69,95
Warwind 2	69,95 N
Werner Mänätscher	42,95 N
Waterworld Strategy	69,95
Wetrix*	34,95
WC Prophecy	74,95 P
Wizardry Gold	69,95
World Manager 98	69,95 N
World Wide Soccer	69,95
Worms 2	69,95
X-Car *	69,95
X-Com - Apocalypse	57,95 P
X-Files	44,95
X-Men	49,95
X-Wing vs. Tie Fighter	79,95 P
Zombieville	69,95
Zoiks*	49,95
Zork-Grand Inquisitor	74,95
Aber Hallo	34,95

Sammelausgaben

Award Winner	39,95
Best of Dr. Karl	64,95
Big 10 Simulation	39,95
Big 10 Strategie/Sport	39,95 N
Big Box	49,95
Blue Byte Collection	39,95
Bundesliga 97 Powerp.	a.A.
Game Box 50 Spiele	29,95
Game Box 2 (50 Spiele)	29,95
Gold Games 2	34,95
Lucas Arts 10 Advent.	49,95
Lucas Arts Air Combat	29,95
Lucas Arts Comic Adv.	22,95
Megagames Science F.	64,95
Megapack 6	69,95
Megapack 7	79,95
Megapack 8	74,95
Megasixpack	54,95
Mystery Pack	84,95
Power Pack 1	24,95
Power Pack 2	79,95
Role Play Game Comp.	59,95
Spielelösung. Cheats	24,95
The Forgotten Realms	54,95
Value Pack 1	49,95
Westwood Compilation	34,95

HARDWARE

Fanatec
Zubehör vom Feinsten!
Unsere Empfehlung

2 matic	29,95
4 matic	49,95
Aggressor Gameboard	64,95
Agg. Sport Gameboard	109,95
CAT Trackball	79,95
EEZEE Pad	34,95
EEZEE Pad Sport	59,95
F 22 Twister Joystick	54,95
F-16 Hellfire	29,95
Fly & Drive Pedale	64,95
Le Mans Lenkrad&Ped.	159,95
Programmator	59,95
Rallye Lenkrad	119,95

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks	
Notebook Joystickport	**109,95**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat programmierbar	**29,95**
Alfa Dread Joypad	**19,95**
Alfa Twin Box	24,95 P
Alfa Twin Box pro	34,95 N
Alfa Quad Box	39,95 P
Alfa Quad Box pro	49,95 N
C & C. Trackball	**79,95 N**
Dashboard	**119,95**
Dashb. + Constructor	**134,95**
CH Products	
Flightstick Pro	84,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick	199,95
Force FX Feedback	**229,95**
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Gamepad Pro+Chasm	64,95 N
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	109,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	129,95
Pro	87,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	194,95
TM T2 + Rallye R. 97	239,95
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,95

Soundkarten

SB 64 Value	169,95
Yam. Wavetable Upgr.	199,95
Guillemot Maxi Sound 64	
Dynamic 3D PnP+POD	219,95

Speicherbausteine PS/2 60ns
günstige Tagespreise!
nur Markenware!

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D...	a.A.
Diamond Viper V330...	a.A.
Elsa Victor Erazor	a.A.
Orchid Righteous 3D...	a.A.
Guillemot Maxi Gamer	a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Heliapassage - 06151/28860

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118 -0731/9216497

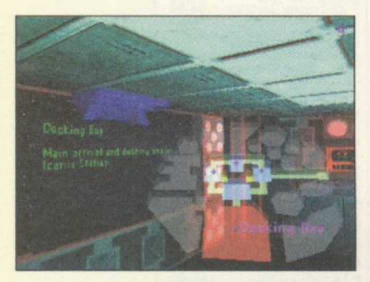
VORSICHT! SCHROTT

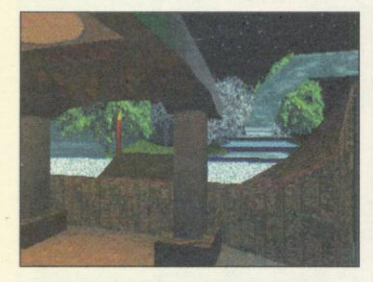
SENTI

Das Grauen

Adventures, die uns das Gruseln lehren, so was sehen wir eigentlich gerne...

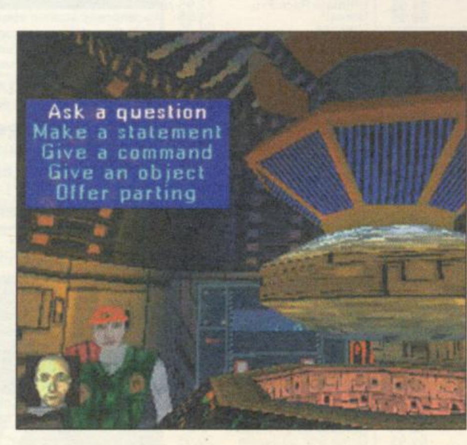
In ferner Zukunft sieht es schlecht um die Erde aus. Die einzige Chance besteht darin, in ferne, planetenumkreisende Raumstationen zu flüchten und dort auf eine friedvollere Zukunft zu hoffen. Aber es gibt ja zum Glück noch geniale Wissenschaftler. So auch hier auf der Raumstation Ikarus. Diese genialen Erfinderköpfe basteln mehr oder weniger genetisch an irgendwelchen subatomaren Energieatom-Dingern herum, und es kommt, wie es kommen mußte: Es folgt der Supergau! Während der Spieler irgendeinen genialen Menschen auf der Ikarus spielt, wird er von der plötzlich aus an allen Wänden befindlichen Lautsprechern kreischenden Warnmeldung aus dem Wachschlaf gerissen; denn es ist eine böse Strahlenkrankheit ausgebrochen.
Den Herrn neben uns (wir wurden uns leider noch nicht offiziell vorgestellt, hegen aber dennoch nachbarschaftliche Gefühle) hat es prompt mit einem akuten Ausbruch eines böse nässenden Hautauschlags (oder was auch immer) zu Boden gerissen. Wie gut ist es jetzt, daß wir nie darauf verzichten, mit gut gefülltem Erste-Hilfe-Koffer aus unserem Quartier zu gehen, und so können wir diesem netten Kollegen durch rasches Darbieten irgendwelcher Medikamente wieder zu kurzfristigem Durchatmen verhelfen. Der gute Mann, der zwar furchtbar entstellt aussieht, aber wir haben ja schließlich keine Berührungsängste, fühlt sich dadurch ermuntert, nicht nur sich selbst, sondern auch uns, aus der Todesfalle des Hangars zu helfen. Leider entpuppt sich die unverhoffte Rettung aus der Verseuchungszone als nicht sehr langfristig, da stehen mir prompt zwei leicht mutierte Sicherheitspersonen gegenüber. Daß mir leider nicht adhoc eingefallen ist, wie ich gerade heiße, nehmen sie mir sehr übel und injizieren mir eine Art Droge, die mich in ein Traumlabyrinth entführt, in dem ich mir sehr verloren vorkomme, weil mir mein psychedelischer Zustand scheinbar die Cursor-Steuerung durcheinander gebracht hat.
Psygnosis präsentiert mit „Sentient" ein Grafikadventure, bei dem es gilt, fünf parallel verlaufende Handlungsstränge zu entdecken. So haben wir es hier mit einer mysteriösen Strahlenkrankheit, einem ermordeten Captain, einem schwarzfahrenden Terroristen und einer Meuterei bis hin zum Absturz der gesamten Station zu tun.
Sentient verläßt die naive „Frage-/Antwort"-Struktur traditioneller Adventures und RPGs, da alle 60 Besatzungsmitglieder sebständig


Wichtiges läßt sich wegen der Kontrastwirkung auch im Halbdunkel erkennen


Frische Luft tut eigentlich gut, aber wir sind ja eh verseucht



Tja, erwischt! Jetzt muß ich was sagen.



Zwei Personen vor einem bunten Objekt, die man nicht unbedingt in ein Gespräch verwickeln muß

HILFE

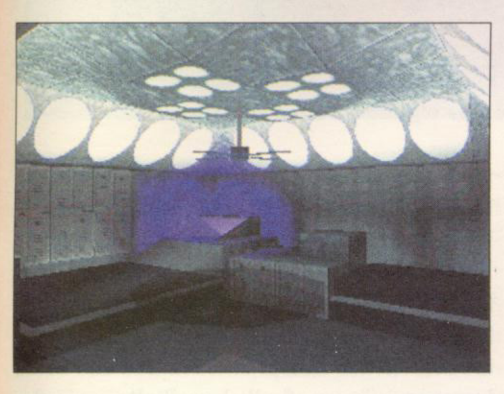

tom schmidt

Au weia! Eigentlich macht es Redakteuren einen Heidenspaß einen Verriß zu schreiben, aber Sentient hat mir voll auf den Magen geschlagen. Naja, fast schon ins Gesicht. Was hier selbst dem unbedarftesten Spieler als „hochentwickelt", „einzigartig" und „innovativ" angedreht wird, stellt sich schon bei der Installation als stümperhaftes Schulprojekt (Level 5. Klasse) heraus. Hier öffnen sich winzige Fenster, da gibt es noch nicht mal einen Start-Button (Tip: auf „Sichern" klicken!), die versprochenen 16 Millionen Farben muß man sich denken, und die gnadenlos schlechte Auflösung schafft es leider nicht ganz, von den noch viel mieseren Grafiken, die einem kurz darauf entgegengeschleudert werden, abzulenken. Die Steuerung ist eine Qual, die hochgepriesene Interaktion ist so lahmarschig, daß man meistens gar nicht dazu kommt, rechtzeitig etwas zu sagen. Aber was soll's? Mir hatte es an dem Punkt eh schon die Sprache verschlagen, und deswegen hülle ich mich für den Rest dieses Machwerks auch am besten in Schweigen.

ENT im All



Teenager, die unter zu großen Nasen leiden, werden hier ihre Meister kennenlernen



Irgendwie grün mit irgendwas Blauem – sieht doch immer wieder interessant aus

handelnde Individuen darstellen, mit ihren eigenen Motivationen, Geheimnissen und gar politischen Überzeugungen, die sich sogar miteinander unterhalten, wenn wir als Spieler gar nicht anwesend sind. So gibt es Gerüchte, Verschwörungen, Klatsch und leicht überhörbare Gesprächsfetzen, die sich zu einem Schmelztiegel wichtiger Hinweise oder auch nutzlosem Small-Talk kombinieren. Es liegt nun allein am Spieler die Spreu vom Weizen zu trennen. Sentient ist ein Rollenspiel/Adventure, das ein revolutionäres Spielerlebnis in einem überzeugenden künstlichen Universum verspricht. *ts*

Name	Sentient
Genre	Adventure
Hersteller	Psygnosis
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur
Besonderheiten	-
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P90, 16 MB, Win95/DOS 6.22

Empfohlen
P133, 32 MB, 2x CD-ROM

Grafik	10 %
Sound	11 %

Spielspaß

Solo	Multi
9%	-%

Kleinanzeigen

WARBR

Die Öko-

Wer klont, gewinnt. Red Orb zeigt neue Wege der Kriegskunst



Hütet Eure Basis gut! Notfalls mit einer eigenen Schwadron.



Aller Anfang ist schwer...



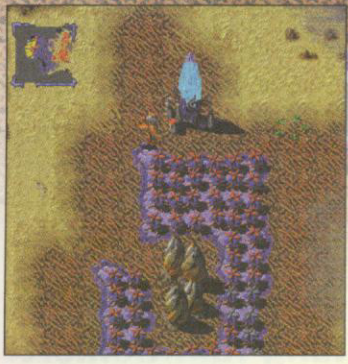
...solange die Gene noch rar sind...



Nicht erst seit dem ersten künstlichen Schaf, aus irgendeiner Zelle geklont, wissen wir von der Macht und den Gefahren der Gentechnik. Im Extremfall kann das zu schlimmen Folgen führen. Jetzt wollen wir uns mal einen Planeten vorstellen, nennen wir ihn mal Aeolia, auf dem eine Rasse echsenfüßiger Intelligenzwesen, zum Beispiel mit dem Namen Yedda, eine erfolgreiche Zivilisation auf der Grundlage von Genmanipulation erschaffen haben. Sie züchteten Pflanzen, die aus dem planetaren Inneren Energie zogen und in Raffinerien zur Verfügung stellten. Sie bauten biologische Klonmaschinen und pflanzenähnliche Aggregate zur Psi-Kontrolle. Zufrieden mit ihrer Schöpfung, züchteten sie die umgebenden Tierarten ihres Planeten zu intelligenten Formen heran – bis diese zu einer Konkurrenz und möglichen Bedrohung wurden. Nun machte sich ein Sicherheitsbedürfnis breit, das auch auf der Erde den ersten Schritt in die Rüstungsspirale darstellt. Sie schoben also alle Bedenken zur Seite und schraubten alle verfügbaren Chromosomen zusammen, um einen Superkrieger zu erschaffen, der sie fortan beschützen sollte. Tja. Ich nehme an, daß Ihr schon die Vorschau im Märzheft gelesen habt und daher im Bilde seid. Kaum war der erste Magha, so heißen die Klonsoldaten, dem Genpool entstiegen, fing er schon an, seine Schöpfer zu dezimieren, was sie zu einer historischen Tatsache machte. Sprich: sie wurden vernichtet. Übrig blieben vier Rassen: Die Tanu, ehemalige Eidechsen von flinkem und überlebensfreudigem Charakter, forschungsfreudig und aggressiv. Die Sen-Soth, insektoide Gestalten von großer Vermehrungsfreude und geringer Intelligenz, die ihre Feinde gerne in der Überzahl und aus der Distanz angreifen. Die Kelika, zähe und starke Bewohner der subpolaren Sümpfe, defensiv aber beinahe unaufhaltsam. Und die üblen Magha, Spezialisten in Sachen Tarnung und Sabotage, die den offenen Kampf scheuen und den Feind bevorzugt an empfindlichen Stellen wie der Energieversorgung angreifen. Diese vier Völker stehen Euch für eine recht neu erscheinende Form von Echtzeitstrategie zur Verfügung, jedes mit seinen eigenen Stärken und Schwächen, mit speziellen Kreaturen für die verschiedenen Aufgaben und eigenen Waffen. Schon im Tutorial werdet Ihr mit dem Aufbau- und Kampfsystem vertraut gemacht. Eure Späher erkunden das Gelände, um fruchtbaren Boden zu finden, auf dem Eure Schamanen die energieliefernden Pflanzen einsetzen. Das ist Eure Rohstoffbasis. Der nächste Schritt ist der Bau einer Raffinerie, damit die von den Pflanzen eingefangenen Erdstrahlen auch für Kriegszwecke genutzt werden können. Ist ausreichend Energie vorhanden, muß ein Genpool her, aus dem die verschiedenen Kreaturen entspringen. Jede Seite verfügt neben den erwähnten Schamanen und Spähern über einen mittleren und einen schweren Krieger und einen leichten Flieger. Diese können – einschlägige Genkenntnisse vorausgesetzt – mit einer bis zu vier angewachsenen Waffen bestückt werden. Von Hämmern und Kreissägen über Pfeilschleudern und Granatwerfer bis zu Lasern und Schallkanonen, da bleiben keine Wünsche offen. Wächst die Zahl der geklonten Geschöpfe, muß ein neuer Psi-Turm errichtet werden, um diese

EEDS
Krieger

Kraft aus der Tiefe und gesammelte Chromosomen führen unsere Rasse zur Herrschaft über Aeolia



Hier fließt die Kraft aus der Erdkruste...

bei der Stange zu halten. Da alle Gebäude innerhalb der Energiesphäre der Raffinerie errichtet werden müssen, helfen Relais-Türme, die Baufläche zu erweitern. Im weiteren Spiel werdet Ihr in der Lage sein, (biologische) Geschütztürme, Radarstationen, Minen, Reparaturwerkstätten bzw Heilungszentren, Genkollektoren (Forschungseinrichtungen) und sogar Teleporterstationen zu errichten. Die Kenntnisse für fortgeschrittene Gebäude und Waffen erhaltet Ihr aus Genmaterial, das Eure Schamanen nach dem Bau eines Genkollektors aus den Körpern von getöteten Feinden gewinnen, solange diese noch frisch sind. Die Späher stellen fest, wo sich der Gegner befindet. Eure Krieger versuchen, einen oder mehrere Feinde zu erledigen und die Stellung zu halten, bis der Schamane den Gefallenen die wichtigen Chromosomen entnommen hat und kein gegnerischer Schamane Nutzen aus der Schlacht ziehen kann. Mit Hilfe der neuen Erkenntnisse könnt Ihr dann noch schlimmere Waffen und weitere nützliche Gebäude einsetzen, bis Euer Clan die verdiente Vorherrschaft über den Planeten erlangt hat. Features wie Bilden von Gruppen und Formationen auf Tastendruck, Setzen von Wegpunkten, Erteilen von Patrouillienbefehlen, um ein Gebiet zu sichern, werden Euch dabei helfen. Zwei Kampagnen stehen zur Auswahl: Die Entwicklung der Tanu, der sympathischen Echsen, und der Rachezug der Magha, die allen anderen die Schuld geben und sie deswegen heimtückisch vernichten wollen. Wer die klassische Kampagne inzwischen über hat, kann sich auch direkt ins Getümmel stürzen. Warbreeds glänzt durch die ganz andere Perspektive eines sattsam bekannten Genres. *fe*



Triff' Deine Wahl



Oh! Durcheinander!



Fritz Effenberger

GUT Es geht also auch ohne Tanks, U-Boote und Nuklearsprengköpfe, ohne Ritter, Magie und Karawanenhandel. Warbreeds bietet eine erfrischende Abwechslung im echtzeitstrategischen Eintopf der letzten Zeit. Zumindest äußerlich, denn bei genauem Hinsehen zeichnen sich die ehernen Gesetze des Genres deutlich ab. Es gibt eine Ressourcenwirtschaft, Militärs und Ingenieure (Schamanen), Forschung und Produktion und einen technologischen Wettlauf, hier in Form der Gensammlerei. Positiv ist der Variantenreichtum der Geschöpfe und die Möglichkeit, der eigenen Taktik angepaßte Versionen zu produzieren. Negativ dagegen die eher durchschnittliche KI, die sich bei Problemen wie „Wege finden" oder „angegriffene Nachbarn verteidigen" zeigt. Das rein zweidimensionaleTerrain weist eher geringe Abwechslung auf, hier Felsen, dort Teerpfützen, ab und zu bepflanzbarer Boden. Wer also mit der grundsätzlichen Mechanik herkömmlicher Echtzeitstrategicals zufrieden ist, findet hier unterhaltsame Abwechslung.

Name	**Warbreeds**
Hersteller	Red Orb
Genre	Echtzeitstrategie
Schwierigkeit	einfach
Preis	ca 90 Mark
Spieler	bis 4
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Besonderheiten	–
Multplayer	ja

Mindestanforderung
P 90, 16 Mb RAM, 4x CD 1 Mb SVGA Grafik

Empfohlen
P 133, 32 Mb RAM, 12x CD

Grafik **79%**
Sound **77%**
Spielspaß

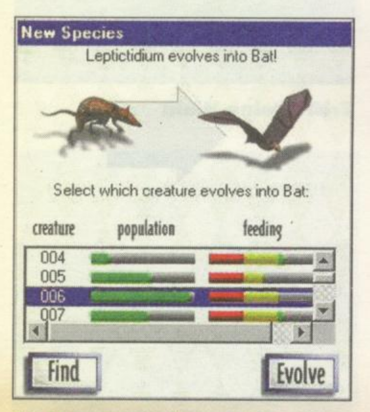
Solo	Multi
79%	80%

EVOLU
The Game of

Interplays neue Echtzeit-Entwicklung funktioniert fast wie „Sim Earth" – nur besser...

Das Mesozoikum bietet bizarre Bäume und glitschige Geschöpfe...

...aber auch Wüsten und Ebenen



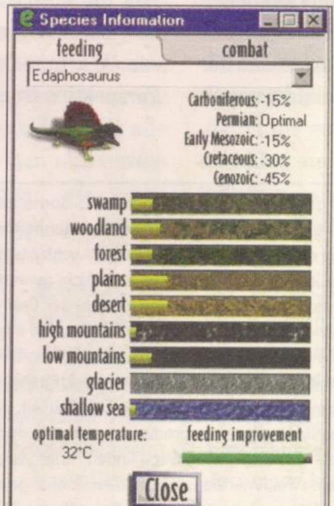
Ein Renn- wird zum Flugtier

Altgedienten Simulations-Veteranen schießt natürlich nur ein Gedanke durchs Hirn, wenn sie dieses Spiel installieren und dabei die Schachtel in Augenschein nehmen: „Ah, da hat einer Maxis kopiert und glaubt auch noch, daß er es besser kann!" Tja, und dann stellen sie verblüfft fest, daß hier tatsächlich mal jemand den Sims zeigt, wo der Hammer hängt, noch dazu jemand mit dem bislang nicht Hit-verdächtigen Namen Discovery Multimedia. Doch erst mal der Reihe nach...

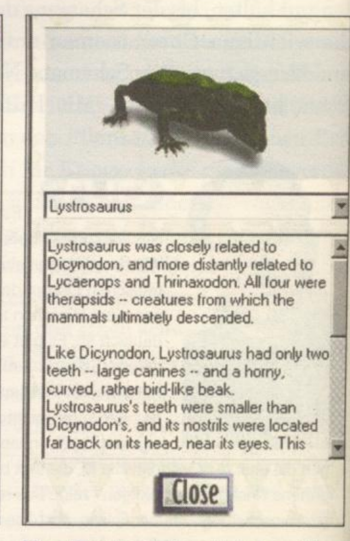
Der Stammbaum

Bis zu sechs menschlich oder digital gesteuerte Urzeitechsen treten hier gegeneinander an, um sich evolutionär weiterzuentwickeln und schließlich das erste vernunftbegabte Wesen hervorzubringen, welches keineswegs menschlich sein muß. Stattdessen haben sich die Gamedesigner in der Biologie umgetan und fünf Kreaturen ausgesucht, die ihrer Auffassung nach durchaus Chancen hätten bzw. gehabt haben, eine intelligente Spezies in die Welt zu setzen. Abgesehen vom Australopithecus, dem Human-Stammvater, zählen dazu der aus „Jurassic Park" berüchtigte Velociraptor, der Papagei, der Elefant und die australischen Beuteltiere.

In diesem Sinne arbeitet das Programm mit einem Arten-Stammbaum, der der Wirklichkeit entlehnt ist, aber aus spieltechnischen Gründen verändert wurde: Jedes Exemplar bietet mehrere Nachkommen (abgesehen von den auch hier vorhandenen Sackgassen wie etwa den meisten Sauriern) und kann aus mindestens zwei oder



Das Profil des Edaphosaurus



Das Zoologiebuch ist online dabei



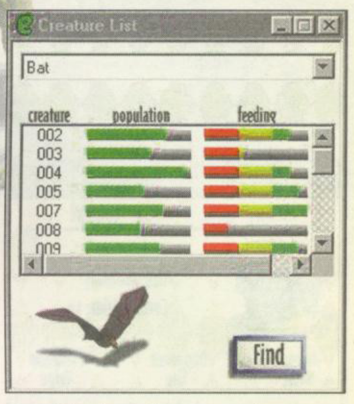
TION
Intelligent Life



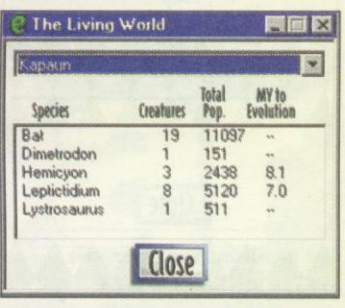
Ein neues Zeitalter bricht an; nur wenige Arten konnten sich retten

drei Vorläufern entwickelt werden. Das Leben in der virtuellen Urzeit sieht dabei so aus, daß die jeweils vorhandenen Tiere über drei generelle Aktionsmöglichkeiten verfügen. Sie können sich auf bessere Nahrungsverwertung spezialisieren, evolutionäre Energien freisetzen und sich in der Tarnung gegenüber einem bestimmten Räuber üben bzw. sich auf ein besonderes Beutetier stürzen, wenn sie selbst räuberisch sind. Dem Spieler obliegt es nun für jede einzelne Art, diese drei Eckpunkte zu manipulieren. Man kann etwa durchaus alles auf die Evolutionskarte setzen, um möglichst schnell eine neue Stufe zu erklimmen. Aber vielleicht ist es doch geschickter, zunächst die Nahrungsgrundlage zu verbessern, um so eine stabilere Population zu bekommen und dann erst die Weiterentwicklung in Angriff zu nehmen? Weder noch, Ihr wollt beides gleichzeitig? Kein Problem, dann allerdings wirken beide Optionen nicht so effektiv...

Der Clou an der Sache ist nun, daß jede Tierart nur einmal hervorgebracht werden darf: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Wem es gelingt, Schlüsselpositionen im Stammbaum zu besetzen, der kann seinen Konkurrenten den Zugang zu ganzen Ästen erschweren oder gar verwehren. Andererseits werden die so Geblockten versuchen, gegen die unerwünschten Arten vorzugehen, etwa indem sie Raubtiere mobilisieren (man erinnere sich: Die Herrchen von Räubern dürfen ganz bestimmte Beute als Lieblingsnahrung einstellen!). Sollte es auf diese Weise gelingen, eine



Den Fledermäusen geht es prächtig...



...doch auch anderes Getier gedeiht

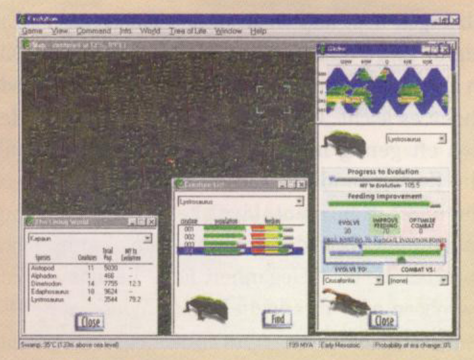
GUT GESTARTET IST HALB GEWONNEN

„Evolution" ist nicht gerade ein Kinderspiel, vor allem, wenn man es mit allen fünf Gegnern zu tun hat. Daher hier ein paar Tips, die sich bei unseren Testpartien herauskristallisierten:

1) Das ideale Viech der zweiten Generation ist das schlangenähnliche Aistopod, da es in vielen Klimazonen gut zurechtkommt. Falls es nicht zur Verfügung steht oder von anderen zuerst entwickelt wird, ist das auf Busch- und Grasebenen lebende Cacops ein akzeptabler Ersatz: Das Klima wird im Laufe der Zeit ohnehin trockener, die meisten Zeitgenossen sind jedoch immer noch Sumpfbewohner.

2) In der dritten Generation erwies sich das Pantylus als recht pflegeleicht; man könnte sich auch am Platyhystrix versuchen, das eine breite Palette möglicher Nachkommen aufzuweisen hat. Doch ist diese Rückenkamm-Echse nicht ganz einfach zu etablieren.

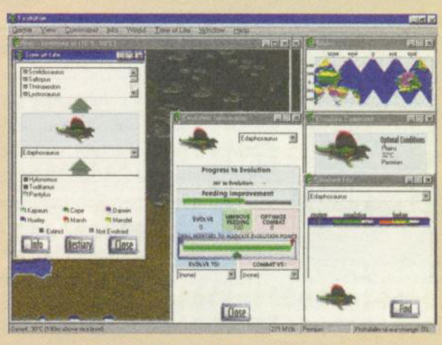
3) Unser Favorit der vierten Generation ist ganz eindeutig der Edaphosaurus: Er ist an die trockenen Ebenen des Perm hervorragend angepaßt und öffnet sowohl den Weg zu weiteren Sauriern als auch zu Säugetieren. Ersatzweise kommt auch der Pareiasaurus in Betracht.



Der Lystrosaurus mag mesozoische Sümpfe

4) Das Mesozoikum bringt wieder mehr Sumpfgebiete, in denen sich der Lystrosaurus wohlfühlt. Für die verbliebenen Festlandterritorien kommen das Dimetrodon oder das Thrinaxodon in frage, zwei frühe Räuber, die auch noch weit über ihre eigentliche Epoche hinaus lebensfähig sind. Die Richtung Vögel bzw. echte Saurier fanden wir demgegenüber schwieriger.

5) In der sechsten Generation hat sich mäuseähnliches Kleingetier wie das Alphadon oder das Leptictidium bewährt; sie eröffnen zum einen die weitere Entwicklung bis hin zum Menschen, zum anderen den Weg zu Raubsäugern wie Bär, Wiesel oder Wolf, mit denen sich unerwünschte Feindkreaturen kleinhalten lassen.



Der Edaphosaurus ist für das kühle und trockene Perm bestens geeignet



Gattung zum Aussterben zu verurteilen, darf sie gleich anschließend wieder neu herausgemendelt werden, und erneut gilt: Die Ersten werden die Ersten sein!

Die Artenpflege

Damit freilich ist es nicht getan, denn wenngleich so ein Viecherl im allgemeinen ganz gut allein über die Runden kommt, kann man dessen Überlebenschancen bei entsprechender Pflege dramatisch verbessern. Und da die Computergegner in dieser Disziplin ausgefuchste Schlaumeier sind, sollten zumindest die momentan wichtigen eigenen Arten gut behütet werden. Dazu gehört gleich nach ihrer Entstehung, daß man sie in eine Gegend dirigiert, die ihren Lebensgewohnheiten entgegenkommt – umgekehrt ergibt sich daraus, daß es etwa auf einem weitgehend sumpfigen Kontinent wenig Erfolg verspricht, ein Steppentier entwickeln zu wollen. Doch auch innerhalb eines homogenen Lebensraums kann das Nahrungsangebot durchaus schwanken, z.B. aufgrund der Temperatur oder der jährlichen Niederschläge, die sich in einem Extrafenster nachvollziehen lassen.

Noch ein weiterer Faktor muß berücksichtigt werden, nämlich der Zeitablauf: Vom Karbon zum Perm etwa gibt es einschneidende klimatische Veränderungen, deren Ursachen in Naturkatastrophen wie Meteoriten-Einschlägen oder Eiszeiten vermutet werden. So auch hier – ganze Tierarten sterben im Zuge solcher Umwälzungen aus, und wenn man nicht rechtzeitig dafür sorgt, daß eine an die neuen Bedingungen angepaßte Fauna schon Gewehr bei Fuß steht, heißt es leicht „Game Over"! Doch auch so läßt sich oft genug nur eine einzige Gattung über die Zeitenwende retten. Spannend sind auch die durch Kontinentaldrift hervorgerufenen Zusammenstöße der Landmassen, kann man doch bei dieser Gelegenheit neue Lebensräume erobern oder im Idealfall seine Widersacher aus ihren Territorien verdrängen.

Species Information

feeding | combat

Amphicyon

Size: Medium

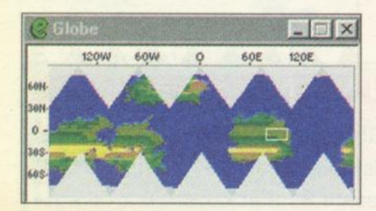
Combat Value: 14

Defense Value	Opponent Size	Predation Value
15	Tiny	6
12	Small	8
12	Medium	10
10	Large	8
8	Huge	2
8	Humungous	0

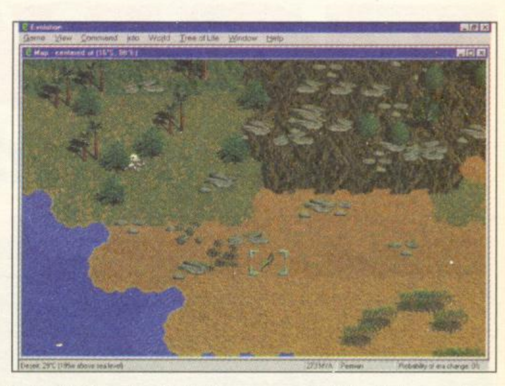
Combat Optimizations

Close

Ein antikes Raubtier mit seinen Defensiv- und Offensivwerten



Die Weltkarte, hier aus geologischer Sicht



Die Artenvielfalt im Perm hält sich noch in Grenzen

Handling und Optik

Die Oberfläche der Erde (entweder die der echten Erde oder die einer zufällig generierten Welt) wird aus der Vogelperspektive gezeigt – Tierchen wuseln nett durch die Gegend, und zumindest in späteren Zeitaltern macht auch die Fauna halbwegs was her. Von besonderer Überzeugungskraft ist die Optik aber zu keiner Zeit, und auch der Sound klingt, obwohl als CD-Audio, nicht sonderlich bemerkenswert. Gesteuert wird das Spektakel in erster Linie indirekt mit Befehlen, die für eine ganze Gattung gelten, doch auch die direkte Einflußnahme auf einzelne Exemplare ist möglich – etwa indem ihnen per Klick gesagt wird, sie möchten doch bitte dahin oder dorthin wandern. Alles in allem funktioniert das befriedigend, wenn auch manchmal etwas umständlich; vor allem dann, wenn man schnell ein paar Daten über bestimmte Gattungen herausfinden möchte. Nichtsdestotrotz haben wir es hier mit einem erfrischend respektlosen Neuling zu tun, der wieder mal klarmacht, daß man in Wahrheit keine Gigabytes an Grafik braucht, um ein gutes Spiel zu programmieren. *jn*

GUT

Joe Nettelbeck

Zwei Dinge haben mich an Maxis' „Sim Earth" gestört: Zum einen zerbröselten die Kontinentalmassen viel zu schnell, zum anderen fehlte irgendwie der Anreiz durch Konkurrenz. Beides ist hier bestens gelöst, und wenn es auch ein sehr starres Entwicklungsmodell gibt, so führt doch gerade diese Beschränkung zum launigen „Malefiz"-Effekt – gerne blockt man seine Gegner ab, indem man Schlüsselpositionen auf dem Evolutions-Stammbaum besetzt, noch lieber hetzt man sein Raubzeugs auf eben diese feindlichen Blocker, wenn man ins Hintertreffen gerät. „Evolution" spielt optisch sicherlich keine bedeutende Rolle, und manchmal erweist es sich in der Hitze des Gefechts als umständlich, an benötigte Infos zu kommen („Oh, ein neues Raubtier! Könnte das meinen Schützlingen gefährlich werden? Blättern, blätter..."). Und gerade das wäre einfach zu lösen gewesen; die Programmierer hätten nur den Zugang zu den mitgelieferten Datenbanken erlauben müssen, während das Spiel pausiert. Aber sonst ein echter Überraschungsknüller!

Name .... **Evolution**
Genre: .... Simulation
Hersteller: .... Interplay/ .... Discovery Multimedia
Schwierigkeit: ... var. nach .... Spielerzahl
Preis: .... ca. 90 DM
Spieler: .... bis zu 6
Steuerung: .Tastatur/Maus
Besonderheiten: ... Poster .... des Stammbaums
Spiel: .... englisch, ... Importversion 1.0
Anleitung: .... englisch
Multiplayer: .. TCP/IP, IPX, ... Modem, Nullmodem

Mindestanforderung
P60, 16 MB RAM, 2x CD, 8-bit VGA

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8x CD, 32-bit SVGA

Grafik **60%**
Sound **58%**

Spielspaß

Solo	Multi
81%	84%

SPEED

SEGA TouringCar Championship

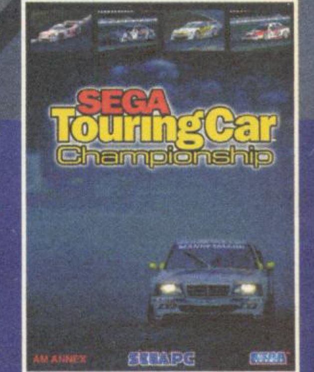


PC CD ROM









SEGA PC

JAZZ JACK

Mein Name

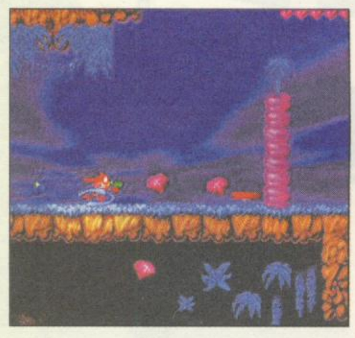
Der Shareware-Hit, den jeder PC-Spieler kennen sollte, läuft zu neuen Hochformen auf – besser, schneller, durchgedrehter

Schon ein paar Jahre ist es her, daß ein Shareware-Jump'n'Run von epic Megagames in der Spieleszene von sich reden machte: Jazz Jack Rabbit war ein Plattform-Knüller, den man einfach gesehen, gespielt haben und besitzen mußte. Diesem drolligen Recken der guten, alten Spielezeit haben sich epic und der neugebackene und auftstrebende holländische Distributor „Project 2“ angenommen, um nun den zweiten Teil mit stark erweitertem Spiel- und Spaßfaktor auf den Markt zu bringen.

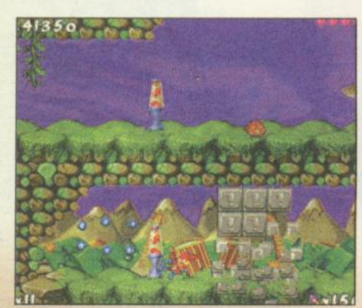
Für alle, die ihren alten Jazz Jack Rabbit noch lieben, sei gleich gesagt, daß nichts vom Ur-Vergnügen verloren gegangen, sondern nur viel, viel Gutes dazugekommen ist. Zum einen hat Jazz nun Verstärkung erhalten, und so könnt Ihr auch mit seinem (zugegeben etwas durchgedrehten) Bruder Spaz auf die Reise durch viele bunte Plattform-Level gehen. Spaz geht seinen Part etwas rasanter und auch etwas hemmungsloser an, was den Umgang mit Waffen betrifft, er besitzt die Fähigkeit für einen Doppelsprung, während Jazz nach wie vor seine langen Ohren zum langsamen Abpropellern über schwierige Stellen nutzen kann.

Soll ich noch groß auf die Hintergrundstory eingehen, die eigentlich ja doch ganz egal ist, Hauptsache ist doch, es läßt sich gut springen, rennen und schießen? Nun gut, so ist also die oberböse Schildkröte Devan Shell aus dem ersten Teil wieder aufgetaucht und droht mittels einer Zeitmaschine die Vergangenheit des Planeten Carrotus zunichte zu machen. Und so werfen sich Jazz und/oder Spaz in den entstandenen Zeitstrudel, um auf Schildkrötenjagd zu gehen. Und? Hat das jetzt irgend jemand interessiert?

Auf das Hintergrundgeplänkel kommt es eigentlich auch gar nicht an, außer, daß es den epic-Designern die Möglichkeit gab, Verbindungen zu verschiedenen Zeitspannen zu stricken, durch die sich unsere Hasenhelden kämpfen müssen. Dies haben sie auch mit großem Spaß an der Sache gemacht, so z.B. geht es bei „Formerly a Prince“, das bei Spielbeginn noch mit Jazz à la Purple Rain auftrumpft, uns dann aber statt dessen in einem mittelalterlichen Schloß voller Rüstungen, Fledermäusen und feuerspuckenden Babydrachen absetzt. „Flashback“ ist eine Mischung aus Alice im Wunderland und drogenverrauschten Sixties, mit den „Funky Monkeys“ geht's quer durch den Urwald, und „Jazz in Time“ bietet eine bunte Kollage aus allem möglichen. Jeder Level wurde dabei mit



Spaz beim entscheidenden Sprung über die große Karotte

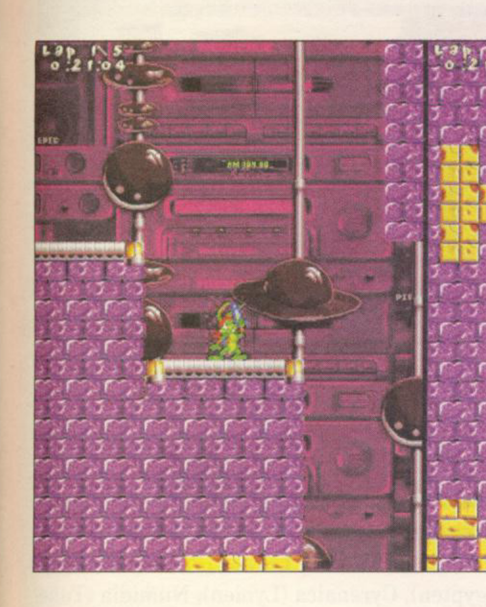


Hier glühen nur die Lava-Lampen, nebenan schon die Wasserpfeife



Selbst am Strand ist man nicht vor den Belästigungen nervtötender Schildkröten sicher

K RABBIT 2
e ist Hase



Ein gewagter Sprung von Spaz, aber beim Zeitrennen muß man eben blaue Flecken einkalkulieren

Ein weiterer Split-Screen-Level garantiert Spielspaß





Bruderliebe? Nicht, wenn es um Punkte geht!



Ein Sixties-Level im Psychedelik-Rausch...



... während man sich hier den Puschel abfriert

vielen, vielen Gags, Fallen, Schätzen und geheimen Wegen und Kammern ausgestattet. Auch gibt es in fast allen Abschnitten mehrere Wege zum Ziel, so daß es immer wieder einen Grund gibt, sich auch bereits durchgespielte Level noch einmal vorzunehmen, damit man auch sicher sein kann, wirklich alles gesehen und erlebt zu haben.

Jazz Jack Rabbit 2 hat aber noch viel mehr zu bieten. Hier fällt die erstaunliche Vielfalt der Mehrspieler-Modi auf, die man zu zweit vor einem PC, über Modem-, aber auch über eine lokale Netzwerk- oder Internetverbindung verwirklichen kann. Sei es eine Privatschlacht in winkligen Gängen, das Rennen um den Zeitsieg, die meisten Schätze oder auch das gemeinsame Bekämpfen von Monsterhorden im Team-Modus. Wer meint, daß diese Leckerchen schon für ein tolles Spiel ausreichen, und manch andere Firma weitere Extras locker in zwei, drei Monaten als Add-on herausbringen würde, klimpert überrascht mit den Äugelein und staunt, daß Jazz Jack Rabbit 1 mit all seinen erschienenen Sonder-Leveln mit auf die CD gepackt wurde. Ein weiterer Pluspunkt für alle mit Internet-Zugriff ist die JJR-Homepage, auf der sich bereits eine Menge neugestrickter Level für den zweiten Teil befinden, wie auch ein Tool, um sich selbst als Herr der Dungeons und Plattformen zu üben. Epic Megagames und Project 2 haben so ein rundrum fettes Paket um ein tolles Spiel abgeliefert, das sich einfach sehen lassen kann. *ts*



tom schmidt

SUPER

Jazz Jack Rabbit 2 macht einen Riesenspaß, allein, zu zweit, mit der ganzen Redaktion. Was epic da auf die Beine gestellt hat, ist einfach phantastisch! Das gute, alte JJR-Feeling ist wieder da, dazu noch hochauflösend, einfach zu steuern, mit super vielen Gags und Einfällen. Allein, wenn Spaz untätig in der Gegend rumsteht und selbsttätig seine Mätzchen abzieht, ist das schon sehenswert. Die Level sind riesig, liebevoll gestaltet und manchmal ganz schön haarig, aber nie unfair, und dadurch, daß manche Stellen nur mit bestimmter Bewaffnung zu erreichen sind, kommen gar strategische Elemente auf. Es sind gerade die spielerischen Zutaten, die Jazz Jack Rabbit 2 zu einem Muß für Jump'n'Run-Fans machen. Hier wurden Bestandteile anderer Spiele genial „zusammengeklaut" und zu einem tollen Ganzen zusammengepackt. Sonic, Mario, Donkey Kong, alles was in 2D von sich reden machte, findet sich hier wieder und ergibt eine in sich runde Sache. Nicht lange überlegen, sondern zugreifen, Jazz spielen und glücklich werden!

Name	**Jazz Jack Rabbit 2**
Genre:	Jump'n'Run
Hersteller:	epic/Project 2
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 80 Mark
Spieler:	1-4
Steuerung:	Tastatur
Besonderheiten:	-
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	alle

Mindestanforderung

P90, 16MB, 2x CD-ROM, 14.4-/28.8-Modem f. Modem-Play/Internet

Empfohlen

P133, 32MB, 4x CD-ROM

Grafik .... 79 %

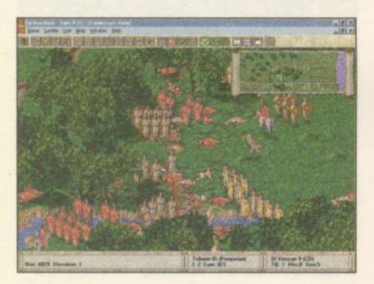
Sound .... 78 %

Spielspaß

Solo	Multi
80%	83%

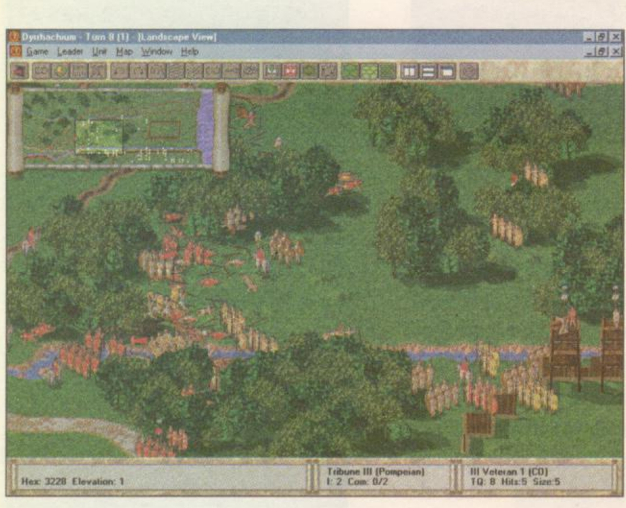
CAESAR

Die großen Schlachten der Antike – Teil Drei



Jeder Mann zählt

Nachdem wir Gelegenheit hatten, antike Kriegführung in der Rolle Alexanders des Großen und anschließend Hannibals des Karthagers zu erproben, winkt uns nun die Krönung in Gestalt Caesars des Großen. Seine Kriegskunst führte das römische Imperium nicht nur zu Blüte und ungeahnter Ausdehnung – er eroberte Gallien, Germanien, Belgien, England, Ägypten und noch ein paar kleinere Nationen –, sondern auch in den selbstzerfleischenden Bürgerkrieg. Seine Politik, gestützt von den beiden Mitverschwörern Pompeius und Sulla, zerbrach die Ordnung der römischen Demokratie. Er setzte den Senat schachmatt und sich selbst an die Spitze, worauf das Triumvirat zerbrach und Pompeius auf die Seite der rechtmäßig gewählten Staatsführer wechselte. Er war der erste der spätrömischen Imperatoren, die im folgenden in wechselnder Folge das angeblich ewige Reich der Römer in den Ruin trieben. Hier und an dieser Stelle habt Ihr die (wieder mal) einmalige Gelegenheit, den Lauf der Geschichte zu ändern. Wird es dem Julius Caesar gelingen, die Legionen des Senats, die Pompeius in den äußeren Provinzen sammelte, von Rom und seinem Thron fernzuhalten? Wird es den senatorischen Soldaten glücken, in 13 bis zum Äußersten gefochtenen Schlachten die Ordnung im Imperium wiederherzustellen?



Vogelperspektive eines bewaldeten Schlachtfeldes



Die Legionen marschieren hin und her

Die Gefechte finden in Hispania (Spanien), Massilia (Südfrankreich), Samnium (Alpenraum), Roma (Mittelitalien), Sicilia (Sizilien), Illyricum (Balkan), Graecia (Griechenland), Asia Minor (Türkei), Levant (Palästina), Egypt (Ägypten), Cyrenaica (Lybien), Numidia (Tunesien) und Mauretania (Marokko) statt. Zunächst gilt es, den Gegner auszumanövrieren – hier zählen die ganz großen strategischen Entscheidungen. Auf einer Karte des Imperiums ziehen wir – und unser Gegner – die Legionen von einer Provinz zur nächsten. Befindet sich dort ein feindliches Heer, kommt es zur Schlacht. Der Kampfscreen des dritten Teils der Schlachtensaga entspricht den beiden ersten. Die Grafik ist gut und hochauflösend, auch beim Hineinzoomen (was das Spiel automatisch macht, um wichtige Einzelgefechte zu zeigen) bleibt alles plastisch und glaubwürdig. Die Kämpfer fallen hübsch animiert übereinander her, schwingen Schwerter, Lanzen, Schleudersteine. Pfeile und Speere prasseln auf den Gegner nieder. Gefallene bleiben liegen oder werden von Flüssen abgetrieben. *fe*

GUT



Fritz Effenberger

Auch im dritten Teil ist die Reihe der großen Schlachten der Antike ein hübsches Spielzeug für Feldherren mit einem Faible fürs Altertum. Eigentlich auch nur für solche, denn ohne Neigung zu diesen längst vergangenen Zeiten mangelt es einem wohl bald an Geduld, die Schlachten ziehen sich – durchaus realistisch – recht lange hin. Andererseits benötigt der Imperator auch eine gehörige Einarbeitungsspanne, um erst einmal die Vielzahl seiner Kämpfer und ihre ganz speziellen Eigenschaften kennenzulernen. Die Grafik erinnert mich in ihrer schlichten Farbigkeit an originale römische Abbildungen und Mosaiken – ein nettes Detail. Da der dritte Teil des Schlachtengemäldes außer einer etwas verbesserten Grafik aber wenig Neues zu bieten hat, bleibt es eher den hartgesottenen Breitwandschlachten-Lenkern und humanistisch gebildeten Freizeitimperatoren vorbehalten, die – durchaus vorhandenen – Finessen des Spiels auszukosten.

Name	**Cäsar**
Genre	Strategie
Hersteller	Erudite/I-Magic
Schwierigkeit	einfachl
Preis	90 Mark
Spieler	bis 2
Steuerung	Maus und Hotkeys
Spiel	englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4xCD, 1 Mb Graphik

Empfohlen
P100, 32 Mb, 8x CD

Grafik	**70%**
Sound	**63%**

Spielspaß

Solo	Multi
69%	68%

SEVEN YEARS WAR

Echtzeitwelle auf Echtzeitwelle schwappt an die digitalen Gestade – diesmal ist das asiatische Mittelalter dran



Fliegende Seltsamkeiten bewachen die blaue Siedlung

Anno 1592 kamen die Japaner auf die Idee, daß sie doch mal eben Korea erobern könnten. Das klappte dann aber nicht so toll, und sieben Jahre später nahmen die bereits geschlagenen Nippon-Streitkräfte den Tod ihres Obergurus zum Anlaß, einen ehrenvollen Rückzug in die Wege zu leiten. Keine schlechte Grundlage für ein Strategiespiel, und so dürft Ihr in jeweils zehn Missionen entweder die Verteidigung der einen bzw. die Attacke der anderen leiten. Das Gameplay kennt man freilich schon: In Kasernen werden Soldaten verschiedener Waffengattungen ausgebildet, Bauern sorgen durch ihre Ernte für das dafür notwendige Kleingeld oder errichten weitergehende Gebäude wie Werften, Tempel und dergleichen. Per Einzelklick bzw. Mausrahmen beauftragt man seine Leute (Erforschung des zunächst unbekannten Landes, Kampf, Feldarbeit usw.), und wem das defaultmäßig fixe Tempo zu streng ist, der kann es in den Optionen herunterregeln – leider werden diese Einstellungen aber nicht gespeichert.

Optisch kann das Programm mit den heutigen Standards nicht konkurrieren. Die Gebäude gehen ja noch, aber die Einheiten, insbesondere die diversen Soldaten scheinen nach dem „Quadratisch-praktisch-gut-Prinzip" entworfen worden zu sein. Auch die Gegend als solche haben wir andernorts schon schöner gesehen. Ein bißchen Boden gutmachen kann das Programm indes durch die stimmungsvolle, dramatische Fernost-Musik und den Hauch des Tragischen, der insbesondere durch die Japan-Szenarien weht. *jn*



Feuer frei auf die roten Reiter



Graf Zeppelin wäre stolz auf uns gewesen!



Auch im Winter wird gekämpft



Joe Nettelbeck

GEHT SO

Ziemlich offensichtliches Vorbild der altasiatischen Völkerschlacht ist Blizzards „Warcraft" – das wird vor allem in späteren Missionen deutlich, wo man es mit so exotischen Einheiten wie Schamanen oder Zeppelin-Fliegern zu tun bekommt. Vor zwei oder drei Sommern wäre der Siebenjährige Krieg also vielleicht ganz okay gewesen, heute wirkt er doch arg altbacken, nicht zuletzt in grafischer Hinsicht. Zumal die Motivation unter zwei Dingen leidet: Erstens ist es einem gewöhnlichen Mitteleuropäer eigentlich recht egal, ob ein paar Centurien zuvor Japaner oder Koreaner eins auf den Helm bekamen, zweitens lebte die Vorlage nicht zuletzt von vielen liebenswerten Details wie etwa der witzigen Sprachausgabe – und so weit reichte die Kopierfreude der Hersteller denn doch nicht. Andererseits ist das Spiel eindeutig im Budget-Bereich angesiedelt, was es zwar nicht besser, aber eben preisgünstiger macht. Und unter diesem Aspekt mag sich manch einer mit ihm anfreunden, zumal die Missionen für sich genommen nicht so übel sind.

Name	**Seven Years War**
Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	CDV/hq team
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 39 DM
Spieler:	bis zu 2
Steuerung:	Maus
Besonderheiten:	–
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	TCP/IP, IPX, Modem, Nullmodem

Mindestanforderung
P60, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik SVGA

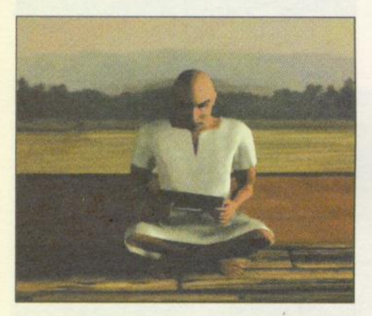
Grafik 59%
Sound 68%
Spielspaß

Solo	Multi
63%	64%

DAS GRAB D

Ganz nebenbei Ge

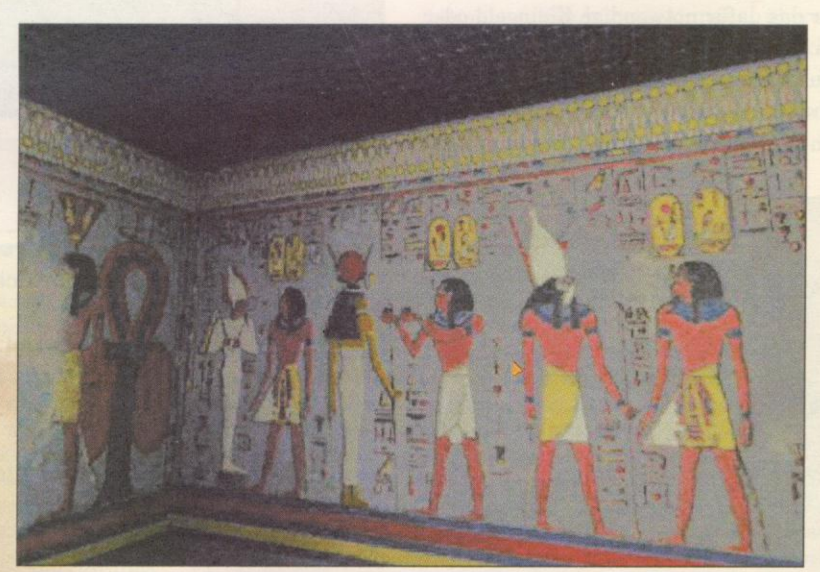
Durch Ravensburgers Deal mit Cryo macht Lernen spielend Spaß


Unser Held Ramos grübelt über einer geheimen Nachricht


Frontalansicht: Im alten Ägypten undenkbar, im Spiel häufig

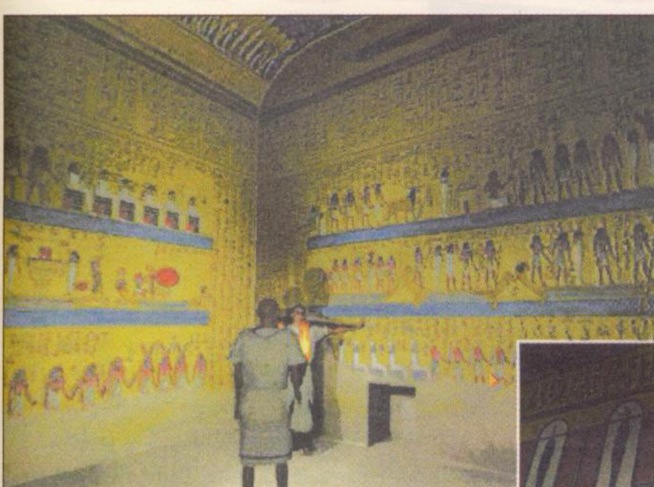
Bei seinen vergangenen Spielen hatte Cryo nicht immer ein glückliches Händchen bewiesen. In jüngster Zeit aber läßt die französische Firma aufhorchen, wie auch der neueste Titel beweist. „Das Grab des Pharao" ist eine Kreuzung aus Adventure und Lernsoftware, die den Spieler in die Zeit der alten Ägypter entführt. Die fiktive Hintergrundgeschichte berichtet von Ramos, dem Sohn des Meryimen, der der angeblichen Plünderung des Königsgrabes beschuldigt wird. Uns ist natürlich klar, daß er nicht der Schuldige ist, und so übernehmen wir auch die Rolle des besorgten Sohnes, der seinen Papi vor der Hinrichtung bewahren muß. Hierzu haben wir von einem unbekannten Gönner erste Hinweise und eine Geheimkarte erhalten, mit der wir wichtige Hieroglyphen-Hinweise sammeln können. Ab jetzt geht es aus Ramos' Sicht in Gräber, Dörfer, Tempel und Werkstätten aller Art, um nach Entlastungsmaterial für die väterliche Rettung zu suchen. Diese Wanderungen werden von der für Cryo-Adventure bereits üblichen Omni-3D-Steuerung unterstützt. Sie sorgt dafür, daß sich der Spieler bei jedem Stop nicht nur um sich selbst drehen, sondern dabei auch fließend nach oben und unten sehen kann. Dieses Feature dient nicht nur der Betrachtung der faszinierenden Umgebung, sondern auch dem Auffinden versteckter, wichtiger Gegenstände, die für die Lösung kleinerer Rätsel erforderlich sind. Ein kleiner Tip für alle, denen leicht schwindelig wird: In den Optionen läßt sich die Drehgeschwindigkeit auch auf „langsam" einstellen. Ramos kann natürlich nicht auf derlei technologische Unterstützung zurückgreifen, sondern muß mühsam, oft nur mit einer Fackel bewaffnet, in die Tiefen der geräuberten Gräber vorstoßen. Ganz klar, in frisch ausgeraubten Grabstätten gibt es meist wenig Publikumsverkehr, so streift Ramos häufig einsam durch die langen Gänge, in denen es aber immer wieder Interessantes zu sehen gibt. Das sind zum einen die sofort ins Auge springenden Wandmalereien, die in herrlich detaillierten Texturen von den teilweise erodierten Wänden erstrahlen. Ab und an, meist kurz vor ihrem Einsatz, finden sich kleine Hilfsmittel, die man nach guter Adventure-Manier natürlich sofort in die Tasche stecken sollte. Es lohnt sich aber auch sonst, stets mit dem Cursor die Umgebung abzusuchen, ob man nicht ein kleines Detail, wie bestimmte Hieroglyphen oder religiöse Gegenstände entdeckt, über die man in der mitgelieferten Datenbank so einiges Wissenswerte erfahren kann.

Die Datenbank kann nicht nur getrennt vom Spiel als umfassendes Ägyptologie-Lexikon benutzt werden, man ist als Spieler auch gut beraten, sich von Zeit zu Zeit mit den hier gelieferten Informationen auseinanderzusetzen. Die Hintergründe einiger Rätsel im Spielverlauf


Herrliche Wandbilder machen den Streifzug durch den ägyptischen Untergrund zur Augenweide

ES PHARAO

schichte lernen



Grabräuber: Wer nach dem Gold der Toten giert, könnte das bitter bereuen



Wer sich nur mal umsieht, kann nochmal davonkommen



Diese Nachricht gilt es zu entschlüsseln



Luxus: Früher wurde noch mit Stil beerdigt



Tolle Frisur! Gottseidank habt Ihr Besseres vor

setzen nämlich voraus, daß man sich in der Rolle von Ramos so verhält, wie es im frühen Ägypten üblich war. Hierunter fallen nicht nur die typischen Umgangsformen wie z.B. das ausgeprägte Kasten-System, sondern auch die diversen Gepflogenheiten einiger Stände und Berufe. So gibt es eine ganze Reihe von „Sitten" im Umgang miteinander, aber auch Kleidervorschriften, die zu bestimmten Zeiten oder an gewissen Orten eingehalten werden müssen. Wie schnell ist man in ein Fettnäpfchen getreten, nur weil man sich mit diesen Sitten und Gebräuchen seiner Umgebung nicht auseinandergesetzt hat.
Wer nun aber glauben mag, daß sich Cryo diesen Details so künstlerisch frei wie z.B. die Schreiber von „Stargate" genähert hätten, wird überrascht sein, denn die Entwickler haben großen Wert auf die enge Mitarbeit von Marc Etienne, Kurator der Ägyptologischen Abteilung des Pariser Louvre gelegt. Der Experte steht nicht nur federführend für die Zusammenstellung der faszinierenden Datenbank, sondern wurde auch beim Design des gesamten Spielverlaufs hinzugezogen.
So greift selbst die Sounduntermalung auf original-ägyptische Klänge zurück, um den Spieler vollkommen in dieser faszinierenden Kultur versinken zu lassen. Durch die gelungene Kombination von Lernsoftware und Adventure ist Cryo und Ravensburger ein überzeugender Brückenschlag zwischen reinem Gameplay und ernster Wissensvermittlung gelungen. *ts*



tom schmidt

GUT

Schon erstaunlich, was sich Ravensburger mit diesem Cryo-Schnäppchen an Land gezogen hat. Eigentlich hätte es ein echter Überflieger werden können, aber so ganz geklappt hat's leider doch nicht. Sicher, das Gros der Grafiken ist schon auf Cryo-Standard, aber dann sieht es immer wieder mal so aus, als ob „Pharao" ein Azubi-Projekt war, an dem die Neuzugänge des Franz-Labels ihre ersten Übungen verrichten durften. An manchen Stellen scrollt die Kamera brav auf vorberechneten Bahnen entlang, aber immer wenn man meint, daß sie es wieder täte, wird nur der nächste Schritt nachgeladen. Einige der Charaktere haben einen fast genialen Texturen-Teint, andere dagegen sehen aus, als hätten sie gerade einen laufenden Ventilator geküßt. Und was an Hintergrundsound geboten wird, verkommt schnell vom Lokalkolorit zum nervigen Gedudel. Genug gemeckert, denn der Pharao macht als Lern-und-Spielmix was her und eignet sich gut dazu, Eltern zur Anschaffung einer „Lernmaschine PC" zu überreden.

Name	Das Grab des Pharao
Genre	Adventure
Hersteller	Cryo/ Ravensburger
Schwierigkeit	einfach
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	-
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	-

Mindestanforderung
P90, 16 MB, Win95, 4x CD-ROM

Empfohlen
P133, 32MB, 8x CD-ROM

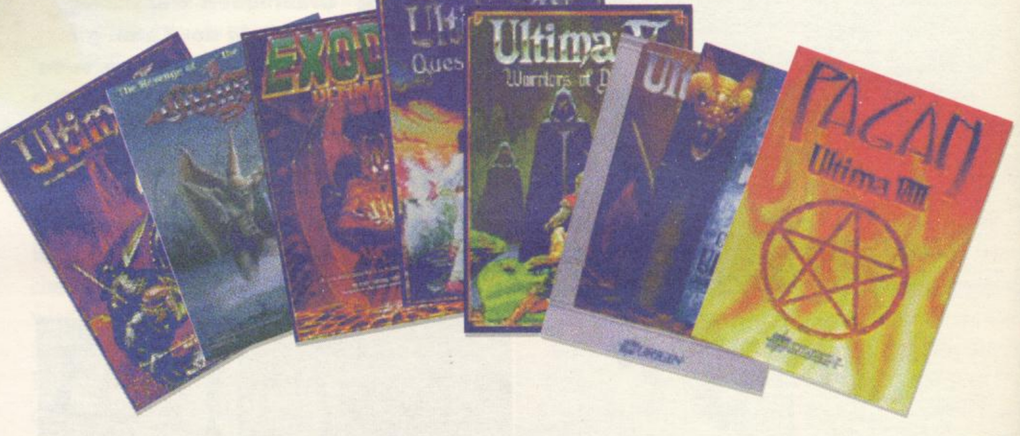
Grafik	70%
Sound	68%

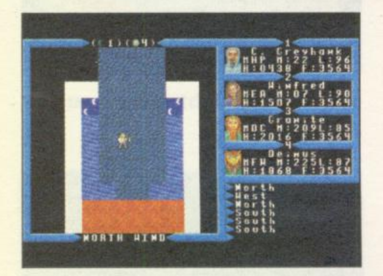
Spielspaß

Solo	Multi
72%	-%

ULTIMA COLLECTION

Origin bietet nun etwas für Historiker und Fans von Britannia





Grafisch und spielerisch ein Fossil der Geschichte



Ultima 8 war kein wahres Ultima mehr

INFO-DATEN

Name: **Ultima Collection**
Hersteller: **Origin/EA**
Preis: **ca. 100 DM**
Besonderheiten: **-**
Spiele: **englisch**
Anleitung: **englisch**

Im Jahre 1980 begann ein eifriger Student ein Programm zu schreiben. Was als ein privates Hobby begann, entwickelte sich im Laufe der letzten 18 Jahre zu einer der erfolgreichsten Rollenspielreihen in der Computergeschichte – Ultima. Die ersten waren sehr einfacher Struktur und folgten dem Hack'n Slay-Prinzip. Nach dem Einzug der Tugenden und einer immer größer werdenden Komplexität, gewann die Serie immer mehr Anhänger. Den Höhepunkt erlebte die Serie mit dem siebten Teil, mit dem vielsagenden Namen: Das dunkle Portal. Die meisten Fans halten ihn für das beste Ultima. Die Story um einen bösen Dämon, Ritualmorde und eine geheimnisvolle Organisation, genannt die Gemeinschaft, baute langsam einen Spannungsbogen auf, der fesselnd war und jedem Roman gerecht werden würde. Der achte Teil war dann offiziell der zweite des siebten. Abermals wurde der Dämon bekämpft. Im achten Teil wurde der ewige Held in eine fremde Welt verbannt. Während er versuchte einen Ausweg zu finden, stellte der Wächter „nette" Dinge mit Britannien an. Was er tat, ist bis heute nicht bekannt und wird voraussichtlich erst Ende das Jahres gelüftet werden. Das Einbetten einer Story auf mehrere Teile gab Ultima epische Maßstäbe und machte es zusätzlich beliebt. Auf der anderen Seite war es für Einsteiger schwierig, die vielen offensichtlichen und versteckten Hinweise auf alte Teile zu verstehen. Nun können sich alle jedoch die gesamte Serie einschl. der Zusatzpacks zu Ultima VII zulegen. Die ersten Teile sind jedoch aufgrund der Präsentation und Steuerung nicht für jeden was. Aber spätestens ab dem siebten Teil offenbaren sich wahre Perlen des Genres, die auch heute noch begeistern können. Auch wenn Ultima 8 aufgrund der einschneidenden Änderungen in Gameplay und Spieltiefe herbe Kritiken einstecken mußte, ist es gerade für Einsteiger in die Serie interessant. Origin nahm sich damals die Kritik der Fans zu Herzen und bereinigte viele Fehler. Als Bonus findet Ihr auch Akalabeth, das auch als Ultima 0 bekannt ist. Damit Ihr auch wirklich spielen könnt, befindet sich auf der CD ein Tool zum Drosseln der aktuellen High-End-Boliden. Ungenutzter Platz auf einer Silberscheibe macht sich nicht gut und so wurden zusätzlich noch Trailer zu aktuellen Projekten sowie ein Interview mit Lord British zu Ultima 9 auf die CD gebrannt. *mw*



Maik Wöhler

SUPER Ich gestehe: Ich bin dieser Serie verfallen. Ultima 7 kostete mich ein Jahr meiner schulischen Laufbahn. Ultima 8 war selbst aufgrund der gravierenden Änderungen ein sehr gutes Spiel. Auf meinem C64 spielte ich die ersten Teile, und selbst im letzten Jahr hatte ich ein paar Nächte am Exodus geknabbert. Nun habe ich alles auf einer CD und mit komfortabler Bremse für meinen Pentium. Ok, die ersten Teile werden nur etwas für uns Fans sein. Grafik, Story und Steuerung könnten viele abschrecken. Aber dennoch findet sich auf dieser CD genug Stoff, um alle ausgehungerten Rollenspieler für eine lange Zeit zu beschäftigen. Und das schwarze Portal kann auch heute noch so manchem Konkurrenten das Wasser reichen. Selten war eine Story so fesselnd bei einem Rollenspiel. Eine insgesamt lohnende Kollektion, die für mich beinahe den Wert einer historischen Sammlung hat. Wir, die Ultimaten, müssen einfach zuschlagen. Alle anderen können allein wegen drei famosen Rollenspielen (Ultima VII 1 und 2 inkl. U8) bedenkenlos zugreifen.

THE ULTIMATE RPG ARCHIVES

Klassiker satt – so lautet das Credo von Interplays neuester Rollenspiel-Kollektion

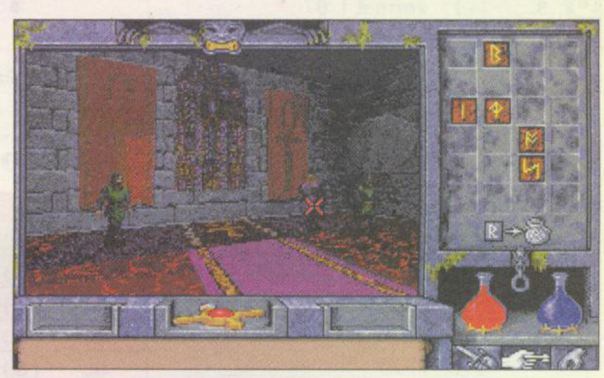
Selbst wenn das laufende Jahr für Rollenspieler nicht mehr bringen würde als diese Sammlung und die nebenstehend getestete „Ultima"-Kollektion – es hätte sich bereits gelohnt. Die hier auf fünf CDs gebrannten Abenteuer sorgten nämlich vor Zeiten alle mal dafür, daß Eltern sich verzweifelt ihre letzten Haare rauften, weil die Sprößlinge ihre Tage lieber vor der Kiste verbrachten, als draußen im Sonnenschein zu frohlocken.
Mitte der 80er Jahre etwa war an Bequemlichkeiten wie Automapping noch lange nicht zu denken, und die Kämpfe verliefen nach dem Sir-Kapaun-hits-goblin-for-6-points-of-damage-Prinzip. Dennoch gehörten „The Bard's Tale" und seine beiden Nachfolger zu den unbestrittenen



Might & Magic: World of Xeen


Stonekeep

Hits der Kids – wenngleich mehr an den damals coolen Commodore-Rechnern. Tatsächlich sind die PC-Versionen des Barden denn auch eher als Dokument interessant, was in gleicher Weise für das legendäre „Wasteland" gilt, den inoffiziellen Vorgänger des aktuellen „Fallout".
Doch schon anno 92/93 sah die Sache anders aus: Die beiden „Ultima Online"-Soloplayer, Vorreiter der 3D-Welle, das „Might & Magic"-Duo „World of Xeen" und „Wizardry VII", später noch einmal in der hier verwendeten Win95-Version „Wizardry Gold" neu veröffentlicht, sind Rollenspiel-Hits, die auch heute noch das Installieren lohnen, zumal danach ohnehin nicht mehr viel Bemerkenswertes kam. Der moderne Render-Dungeon „Stonekeep" jedenfalls gehört wie das antike „Dragon Wars" und das „Bard's Tale Construction Set" zu den eher läßlichen Bestandteilen der Sammlung.
Nichtsdestotrotz kommen Freunde des Genres um soviel geballte Größe einfach nicht herum, zumal die Spiele z.T. noch überarbeitet wurden („Might & Magic" etwa hat eine neue Sprachausgabe erhalten). Damit heutige Rechner mit diesen Spielen ein vertretbares Tempo an den Tag legen, wird übrigens die Software-Prozessorbremse „Mo'Slo Deluxe" mitgeliefert... *jn*


Ultima Underworld II

INHALT

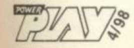
- Bard's Tale Trilogy
- Bard's Tale Constr. Set
- Dragon Wars
- Might & Magic 4/5
- Stonekeep
- Ultima Underworld I/II
- Wasteland
- Wizardry Gold


Joe Nettelbeck

SUPER Normalerweise habe ich so meine Probleme mit Compilations, werden auf diese Weise doch oft genug bloß ein paar Titel zusammengeschustert, deren Lizenzen gerade billig zu haben waren, mit einer lätschigen Online-Dokumentation zum Ausdrucken versehen (wenn überhaupt) und dann in den Markt gedrückt. Ja, gelegentlich fehlt sogar das für die früher verbreiteteten Code-Abfragen benötigte Material. Hier allerdings stimmt die Richtung: Zwölf Spiele, die fast durch die Bank zu den Legenden des Rollenspiel-Genres gehören, mit einer Handbuch-Schwarte versehen, die jedem Stephen-King-Roman zur Ehre gereichen würde, da kann man wirklich nicht besser klagen! Gut, „Wasteland" oder „Bard's Tale" wird man heute wohl nicht mehr wirklich spielen wollen, aber einige andere der hier geboten Titel durchaus. Und dem Sammler geht es ja sowieso mehr darum, diese Monsterpackung mit dem wohligen Gefühl im Schrank stehen zu haben, daß sie ein paar echte, sonst seit langem nicht mehr erhältliche Perlen der Software-Geschichte beherbergt.

INFO-DATEN

Name
The Ultimate RPG Archives
Hersteller
Interplay
Preis
ca. 100 Mark
Besonderheiten
500seitiges Sammel-Handbuch
Spiel
englisch
Anleitung
englisch



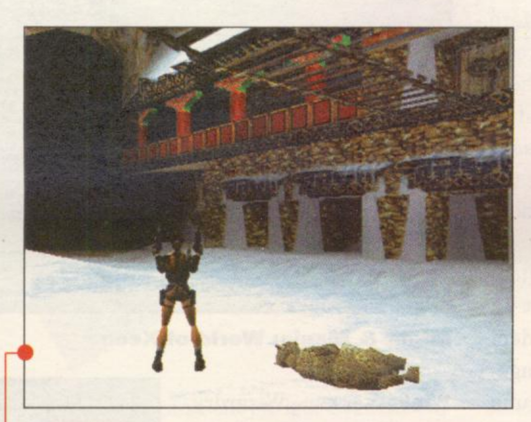
POWER DATA

Die Redakteure schlachten fieberhaft auf den Feldern der Ehre in Battlezone. Lara hingegen verteidigt hartnäckig ihren ersten Platz in den Verkaufscharts wie bei unseren Lesern.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-.)	Battlezone
2.	(1.)	indiziert 2 (id Software)
3.	(-.)	Total Annihilation
4.	(-.)	Mysteries of the Sith
5.	(4.)	Ultima Online
6.	(3.)	Ubik
7.	(7.)	indiziert (id Software)
8.	(2.)	WC Prophecy
9.	(-.)	Formel 1 '97
10.	(5.)	Blade Runner



Tomb Raider 2: Lara läßt sich nicht verdrängen

Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider 2
2.	(-.)	WC Prophecy
3.	(3.)	Age of Empires
4.	(4.)	FIFA Soccer '98
5.	(-.)	Lords of Magic
6.	(6.)	Flight Simulator 98
7.	(5.)	Blade Runner
8.	(9.)	F1 Racing Simulation
9.	(8.)	Grand Theft Auto
10.	(-.)	Die Siedler 2

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: August '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/98 sind:

Sven Geiger, Herzogenaurach
BLADE RUNNER

Kai Bleekmann, Oberhausen
F1 RACING SIMULATION

David Laufenberg, Eschweiler
F22 ADF

Karl-Friedrich Allenskin, Benborg
OPERATION EAST SIDE

Oliver Schläbitz, Erdweg
FALLOUT

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider 2
2.	(7.)	Blade Runner
3.	(-.)	Wing Commander Prophecy
4.	(3.)	Age of Empires
5.	(8.)	FIFA 98
6.	(-.)	indiziert (id Software)
7.	(4.)	Grand Theft Auto
8.	(13.)	Incubation
9.	(5.)	Jedi Knight
10.	(19.)	Diablo
11.	(-.)	Panzer General IIID
12.	(10.)	Dungeon Keeper
13.	(-.)	Warcraft 2
14.	(2.)	Monkey Island 3
15.	(11.)	F1 Racing Simulation
16.	(14.)	Lands of Lore: Götterd.
17.	(9.)	Worms 2
18.	(28.)	NHL '98
19.	(22.)	Civilization 2
20.	(12.)	Siedler 2
21.	(-.)	F22 ADF
22.	(-.)	Baphomets Fluch 2
23.	(16.)	Diablo: Hellfire
24.	(-.)	Anstoss 2
25.	(-.)	Hexen 2
26.	(26.)	Total Anihilation
27.	(24.)	Seven Kingdoms
28.	(-.)	Red Baron 2
29.	(30.)	Turok
30.	(18.)	NBA '98

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im Oktober sind:

Sebastian Neumann,
16356 Ahrensfelde

Stefan Kempta,
45136 Essen

Sascha Pohlmann,
63674 Altenstadt

Patrizia Heinz,
08262 Tannenbergsthal

Marco Kaminiarz,
52538 Birgden



Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
Ralf Müller – Strategie, Wirtschaft	**Might & Magic VI,** weil ich gerne auch mal wieder offline ein zünftiges Rollenspiel genießen möchte.	**Formel 1 ´97,** weil es für mich die ideale Vorbereitung auf die 98er Saison ist (los, gib Vollgas, ich weiß doch, daß es geht)	**1602,** weil es immer noch nicht in einer verkaufsfertigen Version vorliegt (wart, wart, wart...)	... warte ich auf den heroischen Tag, an dem ich den ersten Player Killer (in UO) erwischen werde...
Jan Binsmaier – Adventures, Rollenspiele, Sport	**Might & Magic VI,** weil mir das selbstablaufende Demo bereits das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt.	**Grand Prix 500cc,** weil bereits die Alpha-Version mächtigen Spaß machte und ich endlich mal ohne 1er-Führerschein ran durfte.	**Zombieville,** weil Grafik mies, Steuerung mies, Story mies, Gameplay mies, Laune mies - einfach alles mies...	... ist es das letzte Mal, daß ich hier meinen Senf reinschreibe. Schnüff...
Maik Wöhler – Strategie, Action Rollenspiele	**Starcraft,** weil mich schon der Betatest ominöserweise viele Stunden von UO abgehalten hat und ich nicht mal weiß, warum.	**Dark Omen,** weil mich der Multiplayermodus trotz einiger Mängel in der KI fasziniert und ich gerne Fritz vom Feld fege.	**Zombieville,** weil dies wieder einmal der unwiderlegbare Beweis dafür ist, daß Dilettantisches auch Geld bringen kann.	...sage ich mir immer wieder, daß es eines Tages Computergegner geben wird, die wirklich eine KI besitzen.
tom schmidt – Adventures Geschicklichkeit	**Grim Fandango,** weil ich mal wieder ein innovatives Adventure spielen, und mein Wissen zum Dia de los Muertos loswerden möchte.	**Jazz Jack Rabbit 2,** weil, wenn mich Maik schon als alter Sack tituliert, ich mich wenigstens nostalgischen Gefühlen hingeben möchte.	**Zombieville,** weil es schon erstaunt, wie eine Firma, die es besser wissen müßte, ein Spiel dermaßen versauen kann (kopfkratz).	... bemerke ich sehr wohl den Frühling als Katalysator für erotische Gefühle, der mich auch ohne 3Dfx-Unterstützung auf Touren bringt.
Stephan Freundorfer – Geschicklichkeit, Sport, Strategie, Action	**Anno 1602,** weil mich seit Transport Tycoon kein Aufbaustrategiespiel mehr länger als ein Wochenende motivieren konnte.	**Formel 1 '97,** weil ich für eine kurze Renneinlage endlich nicht mehr meine Playstation an den Fernseher stöpseln muß.	**Zombieville,** weil einige Entwickler immer noch nicht den Unterschied zwischen motivierend und frustrierend kennen.	...hoffe ich, daß ich wenigstens auf diesem Weg mehr Aufmerksamkeit bei jungen Menschen errege als in meinen Chemiestunden.
Chris Peller – Action Action-Adventure Geschicklichkeit	**Unreal,** weil es neben SiN eines der Shooter-Highlights zu werden verspricht und mich dann Tage und Nächte an den PC fesseln wird.	**Battlezone,** weil das unverbrauchte Spielprinzip in Verbindung mit der überragenden Präsentation bislang einfach einmalig ist.	**Zombieville,** weil es eine einzige Qual war, diesen schrecklichen Titel spielen zu müssen (was habe ich nur verbrochen?).	...finde ich es beängstigend, wie viele Kollegen der UO-Sucht verfallen sind. Inzwischen hat es ja auch Meisterdieb Joe erwischt.
Fritz Effenberger – Strategie, Wirtschaft	**Total Annihilation 2,** weil mir schon der erste Teil viele schöne, erfolgreiche Multiplayer-Stunden in den Redaktionsräumen beschert hat.	**Battlezone,** weil dieser Genre-Mix aus Echtzeitstrategie und Ego-Shooter perfekte Kontrolle und eine phantastische Fahrzeugphysik bringt.	**Zombieville,** weil dieses Spiel so schlecht ist, daß es schon wieder schlecht ist. Unübersichtlich, unlogisch und langweilig.	... stelle ich mit Genugtuung fest, daß sich gute Standards und Innovationen durchsetzen. 1998 bringt exzellente Spiele.
Joe Nettelbeck – Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	**Might & Magic VI,** weil mich bereits Ubi-Softs Vorabversion buchstäblich aus dem Sessel gehauen hat!	**Might & Magic VI,** weil dahinter einfach alles zurückstehen muß - selbst „Evolution", das sonst mein Kandidat gewesen wäre...	**Might & Magic VI,** weil Ubi-Soft mir aber auch rein gar nix Spielbares dagelassen hat! Schnüff...	...habe ich immer noch nicht herausbekommen, wo Ralf die Urlaubsanträge versteckt hat. Wo doch Might & Magic VI bald kommt...

Des Höhlenforschers neue Kleider

Gewinnt eine „Deathtrap Dungeon"-Lederjacke!

Die Geduld der hartgesottenen Abenteuerer, die in düsteren Kerkern auf Monsterhatz gehen wollen, wird arg auf die Probe gestellt. Monat für Monat verschiebt sich der Release von „Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon" aufs Neue. Damit Ihr aber schon einmal zu dem bevorstehenden Ereignis adäquat eingekleidet seid, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Eidos Interactive eine der extrem limitierten „Deathtrap Dungeon"-Lederjacken. Wer dieses gute Stück gewinnen möchte, muß lediglich eine Frage beantworten:

Wie heißt der weibliche Charakter, mit dem Ihr in „Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon" durch die Gewölbe schleichen könnt?

Eure Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt diese an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Deathtrap
Gruber Str. 46a
85586 Poing



Einsendeschluß ist der **19. April 1998**
(Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Eidos Interactive sowie der WEKA Consumer Medien GmbH und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.

Sie suchen oder wollen verkaufen?



Sprechen Sie durch uns **370 000* Leser** mit einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 480 000 Leser* von



dazunehmen, erreichen Sie mit dieser Topkombi sogar **850 000* Kontakte!**

*AWA '97

Mein Text:

Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes Blatt.

In dieser Rubrik:

- ☐ Biete an Hardware
- ☐ Biete Spiele
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete an Software
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Software

- ☐ Privat
- ☐ Gewerblich (werden mit **G** gekennzeichnet)

Meine Anzeige soll erscheinen in:

	privat	gewerblich (zzgl. MwSt.)
☐ **Power Play**	DM 8,–*	DM 12,–*
☐ **Topkombination** Power Play + PC Player	DM 10,–*	DM 20,–*

**Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)*

Ich zahle:

- ☐ per Scheck (liegt bei)
- ☐ per Bankeinzug:

Kontoinhaber (Name, Vorname)

Bankinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon-Nummer

✗

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Topkombination:



1 Preis für 2 Objekte!!!

So einfach geht's:
Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Großbuchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein.

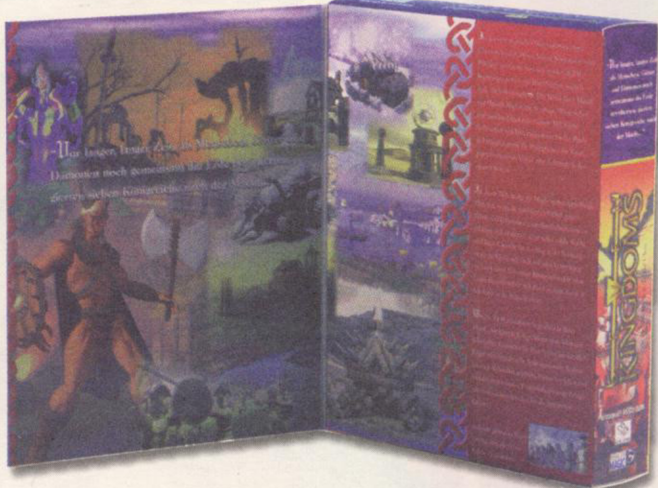
Den ausgefüllten Coupon senden Sie an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Kleinanzeigen ☐ PC Player ☐ Power Play
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder nutzen Sie unseren
24-Stunden-Faxservice: 0 81 21/95-16 90

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

Könige zu verschenken

Der Seven Kingdoms Wettbewerb

Ganz so ist es natürlich nicht. Wir verschenken keine echten Könige – das könnte nicht mal die Power Play. Aber das ist kein Grund zur Traurigkeit, denn was soll man auch mit so einem König zu Hause – man weiß ja, wie anspruchsvoll die sind. Deshalb haben wir einen anderen Vorschlag. Da wir das Echtzeit-Fantasy-Strategiespiel Seven Kingdoms gar so gut fanden, erklärten sich Interactive Magic und Enlight Software bereit, ein Sammlerstück für unsere Leser bereitzustellen. Eins? Was red' ich? Zehn! Wir verlosen zehn Packs des prädikatgekrönten Spiels, deutsche Version, jedes davon vom Entwickler Trevor Chan persönlich signiert. Sowas gibt's nicht alle Tage. Was Ihr dafür tun müßt? Geistige Größe beweisen, was einem Power-Play-Leser ja nicht schwer fallen dürfte, oder? Schreibt an die Power Play, Kennwort „Seven Kingdoms Verlosung", und beantwortet folgende Frage:



Wo wurde das mittelalterliche Strategie-Epos geschrieben?
(Kleiner Tip: Das stand nicht nur einmal in der Power Play zu lesen)

Eine Postkarte mit der richtigen Antwort genügt, um stolzer Besitzer einer der zehn handsignierten Packungen zu werden. Sie wurden extra zu diesem Zweck nach „Hmhmhm" (Ihr wißt schon) geflogen, um dort mit der Unterschrift versehen zu werden. Also, schneller Griff zum Kugelschreiber und ab, rechtzeitig bevor die „Seven Kingdoms Plus" Mission Disk im Frühjahr rauskommt.

Die Postkarte geht an:

Weka Consumer Medien
Redaktion Power Play
Gruberstr. 46
85580 Poing
Kennwort: „Seven Kingdoms Verlosung"

Einsendeschluß ist der **20.4.98** (Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von I-Magic und Enlight Software und der WEKA Consumer Medien GmbH und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.

DIE QUEEN D

Roberta Williams über

Roberta Williams, die Frau hinter Sierra On-line, berichtet im Interview mit Brenda Garneau über ihren Vorstoß in die dritte Quest-Dimension



Beim Monsterreiten sind starke Schenkel das A und O



Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

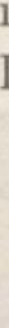
Da Roberta Williams im Moment ganz in ihre Arbeit am achten Titel der King's-Quest-Reihe „The Mask of Eternity" vertieft ist, hatten wir leider keine Chance, sie vor Ort zu besuchen. Sie hat aber für die Leser der POWER PLAY Stift und Maus ein paar Stunden aus der Hand gelegt, um am Telefon einige Hintergrundinformationen zu ihrem ersten Voll-3D-Titel zu geben.

Power Play: Seit den frühen Tagen von *Mystery House* im Jahre 1980 hast du viel dazu beigetragen, Adventures als eigenes, starkes Genre aufzubauen. Deine Spielographie besagt auch, daß du mehr Spiele verkauft hast, als irgend jemand sonst...

Roberta Williams: Ja, das stimmt. Wir reden hier aber über Computerspiele und keine Videospiele. Ich bin mir sicher, daß sich *Mario* viel öfter verkaufen konnte. Aber wenn wir das speziell nur auf Computerspiele einschränken, dann ist das, soweit ich weiß, wahr. Es wäre mal ganz interessant, einen Wettbewerb auszurufen, um zu sehen (lacht), ob ich nicht geschlagen werden könnte. Aber ich denke auch, daß einer der Gründe, warum ich so viele Computerspiele verkaufen konnte, nicht der ist, daß ich eine so tolle Spieledesignerin bin. Eher liegt es wohl daran, daß ich schon so alt bin (lacht). Und ich mach immer noch weiter! Das hat wohl schon was mit Langlebigkeit zu tun, so ein am-Ball-bleiben. Ich mache es halt immer wieder und wieder.

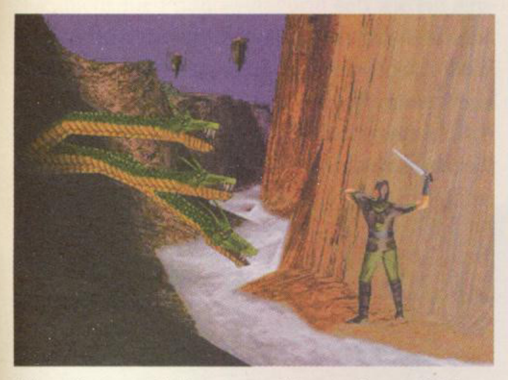
PP: Wie hat sich das Adventure-Genre über die Jahre entwickelt?

RW: Nun, Mystery House war noch in schwarz/weiß, also war Farbe der nächstlogische Schritt. Mein Mann Ken und ich waren jedoch nicht zufrieden mit den sechs Farben, die der Apple II anbot, also mußten wir uns was einfallen lassen. Ken fand dann 1980 einen Weg, 21 Farben aus dem Sechs-Farben-Apple-II herauszuholen; ein sehr einschneidender Schritt. Überhaupt, und viele Leute wissen das gar nicht, war mein Mann einer der besten Programmierer in der Computerindustrie und könnte es sicher auch heute noch sein, wenn er sich wieder darum bemühen würde. Er ist ein wirklich wundervoller Programmierer, und ein echter Computer-Crack. Er war derjenige, der die allererste Adventure-Engine schrieb, auf der alle unsere Adventures, bis hin zu *Phantasmagoria*, das Weihnachten 1995 herauskam, basieren. Zurück bis zu Mystery House eben. Diese Engine hat Sierra einfach immer wieder erweitert. Das sind ganz logische Schritte, wie sie auch id software getan hat, wenn man sich ... (Doe Spiele, die Roberta Williams hier aufzählt, können wir in Deutschland leider nicht nennen, die Red.). Wir hatten uns mal mit id getroffen, und sie zeigten uns eines ihrer bekanntesten Spiele gut anderthalb Jahre, bevor es auf den Markt kam, und wir waren wirklich beeindruckt.



ER QUESTS
The Mask of Eternity

Es war ein ganz natürlicher Nachfolger von Titeln, die sie vorher entwickelt hatten. Weißt du, du kommst halt zuerst mit einer Art Basis-Engine heraus, die sich noch ganz primitiv anfühlen mag und so, aber wenn man sich dann auf spezielle Aspekte konzentriert und diese wirklich gut ausbaut, dann wird diese Engine immer besser und umfangreicher. Das ist es auch, was wir mit unserer Adventure-Engine vorgemacht haben. Bei uns begann wirklich alles mit Mystery House, von dem sogar Phantasmagoria partizipieren konnte. Das Spiel, an dem ich im Moment arbeite, **Mask of Eternity**, basiert jedoch auf einer völlig anderen Engine und geht in eine ganz andere Richtung. Für meinen Mann



Wir wissen nicht, was dieser freundliche Held bei Kopfschmerzen empfielht...

Ken hat dies nun leider nichts mehr mit dem zu tun, was er am Anfang für uns geschaffen hat.

PP: Bei Spielen wie Mystery House, Phantasmagoria bis hin zu Mask of Eternity boten Adventures dem Spieler bisher reine Einzelspieleraspekte. Heutzutage scheint jedoch jedes Genre auf Multispieler-Erfahrungen abzuzielen. Wie hat das Mask of Eternity beeinflußt?

RW: Nun ja, da war z.B. dieses englische Magazin, das mir damals eine ganze Menge Fragen gestellt hatte. Eine davon drehte sich um die Zukunft von Multiplayer-Spielen, ob ich fand, daß Multiplayer-Spiele dabei wären, „in" zu werden, d.h., ob es vielleicht bald gar keine Single-Spiele mehr geben würde. Sie sagten, daß es fast schien, als ob jedes neue Spiel eine Multiplayer-Version enthielte, ob das nun Sinn macht, oder nicht. Weil es jetzt einfach dazugehört. Ich hab dann darüber nachgedacht und, naja, das ist jetzt nur meine persönliche Meinung, aber ich sagte ihnen, daß, sobald etwas „trendy" wird, alle möglichen Leute auf den fahrenden Zug aufspringen und mitmachen, ohne großartig darüber nachzudenken. Ich hatte über Multiplayer-Unterhaltung im Ganzen nachgedacht, du weißt, wie sich Leute mit anderen unterhalten oder mit sich selbst. Ich kam zu dem Glauben, daß Unterhaltung nur für sich selbst nicht verschwinden wird. Man liest ja auch keine Bücher mit anderen gemeinsam. Fernsehen kann man nur für sich. Auch ins Kino kann man alleine gehen, und wenn du mal überlegst, selbst wenn du mit anderen gemeinsam ins Kino gehst, schaut sich trotzdem jeder für sich alleine den Film an. Da befindet man sich nicht im Wettkampf mit anderen, man quatscht nicht oder ist gesellig. Da sitzt man ganz still für sich selbst und in sich gekehrt. Ich sehe nicht das Verlangen danach kommen, daß Selbstunterhaltung verschwinden sollte, und nur weil man jetzt auf dem Computer Multiplayer-Spiele machen kann, sagt doch keiner: „Das ist genau das, was ich ab jetzt nur noch machen möchte." Das sehe ich nicht als Bestandteil der menschlichen Natur. Ich glaube auch, daß es eben bestimmte Spielegenres gibt, zu denen u.a. auch Adventures gehören, die man einfach am besten für sich allein spielt. Und genau das macht auch Spaß! Daraus ein Multiplayer-Spiel zu machen, würde es ruinieren, und vor allem wäre es auch kein reines Adventure mehr. Irgend etwas anderes. Ich weiß auch nicht, was es dann wäre, vielleicht ein Kriegs- oder Strategiespiel, aber kein Adventure mehr. Heißt das jetzt, daß Adventure aussterben? Nein, das glaube ich nicht, denn ich bin der Überzeugung, daß Leute auch nach wie vor ganz gerne für sich allein spielen.



Wie eiskalt ist dies Händchen

PP: Denkst du denn, daß die Spieleindustrie auf diesen Multiplayer-Aspekt überreagiert hat?

RW: Ich denke schon. Es ist aber ganz natürlich, daß, sobald sich ein neuer interessanter Aspekt ergibt, alle erst einmal darauf stürzen. Es ist neu, heiß, und Softwarepublisher und Entwickler, ganz besonders die Entwickler, wollen auf



Roberta Williams

Alles begann an ihrem Küchentisch im Jahre 1979, als Roberta Williams ihre ersten Gehversuche im Adventure-Genre unternahm. Seither ist sie DIE Bestsellerautorin auf dem Grafikadventure-Markt, von Mystery House bis hin zu ihrem neuesten King's-Quest-Ableger in vollem 3D: The Mask of Eternity.





jeden fahrenden Zug aufspringen und irgendwo mitmachen, wo was abgeht. Ich habe mir viele Gedanken darüber gemacht, da ich mich in den letzten Jahren ziemlich unter Druck gefühlt hatte. „Du mußt dir unbedingt auch über Multiplayer-Adventure Gedanken machen. Du mußt, du mußt!" Ich habe mir ziemlich das Hirn zermartert, da Adventures nun mal das sind, was ich am besten kann. Ich glaube aber nicht, daß das was werden kann.

PP: Du meinst also, man könnte einen Multiplayerpart in Adventure einbauen, nur wären es dann keine Adventures mehr...

RW: Genau. Es passierte vor langer Zeit, daß die Leute sagten: „Wäre das nicht toll, wenn man sich interaktive Filme anschauen könnte?" Da wurden extra Kinos gebaut, die solche Knöpfe in den Armlehnen hatten, damit man sich an bestimmten Punkten entscheiden konnte, wie es weitergehen sollte. Dann wurden alle Stimmen ausgezählt, und davon abhängig ging der Film auf verschiedene Arten weiter. Leider hat das nie funktioniert, weil das die Story an sich kaputt gemacht hat. Die Leute wollten wissen, wie die wahre Geschichte zu Ende gegangen wäre. Und ich glaube auch nicht, daß das bei Adventures funktionieren könnte. An einem gewissen Punkt wird sich die Vernunft durchsetzen und man wird erkennen, daß es eben nicht funktionieren kann.



Welch flatterhaftes Wesen

PP: Gab es bei *Mask of Eternity* einen Punkt, an dem du über Multiplayer nachgedacht hast?

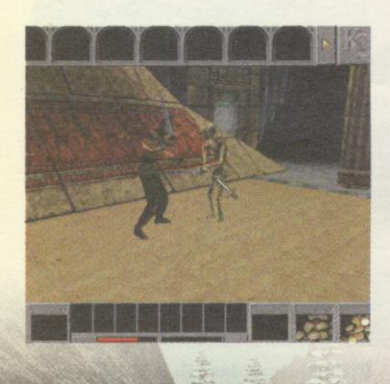
RW: Nein, überhaupt nicht. Wir hatten lange über das Spiel diskutiert und diese Idee ganz schnell abgetan, vielleicht auch, weil ich damals schon gefühlte, daß es nicht funktionieren kann.

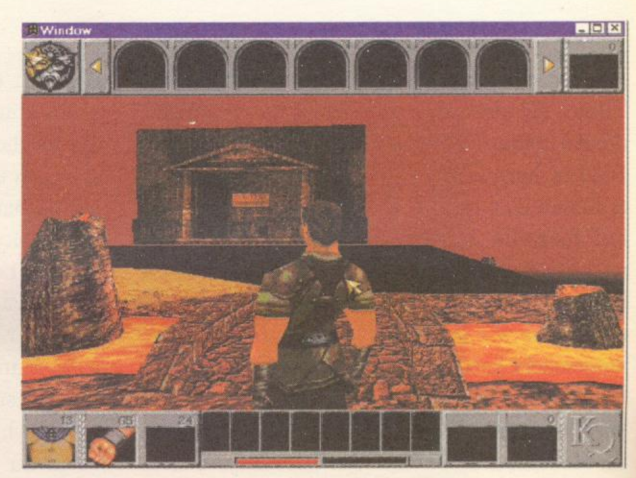


Gut oder böse? Egal! Bei unserem Gesichtskontrolle-Quest kommt er nicht durch.

PP: Erzähl uns doch ein wenig über Mask of Eternity, und wo es im Moment so steht.

RW: Der Weg, den wir mit diesem Spiel gehen wollten war, daß wir eben ganz schnell gemerkt hatten, daß die Multiplayer-Idee die Integrität eines Adventures ruiniert hätte. Wir haben uns dann entschieden, uns ganz stark auf die 3D-Aspekte zu konzentrieren, eine wirklich tolle 3D-Technologie zu entwickeln, die den Spielern eine einzigartige Erfahrung vermittelt, nämlich eine große Geschichte in 3D. Für mich kann 3D die Kunst des Geschichtenerzählens nur verstärken. Wir haben dann lange Zeit damit verbracht, an dieser 3D-Technologie, dem 3D-Look , einem 3D-Gefühl und einer neuen 3D-Entdeckererfahrung für Mask of Eternity zu arbeiten, um die sieben Welten für die Fähigkeiten der heutigen Computer so schön wie möglich zu gestalten. Auf langsamere Computer haben wir uns diesmal nicht so richtig konzentriert, sondern wollten einfach nur ausnutzen, was die neuesten Computer heute so hergeben. Wenn ich mir, sagen wir einmal P90er, P133er oder sogar P166er anschaue, dann bleibt die Schönheit auf der Strecke. Die Rechenleistung und Bildwiederholungsraten können da nicht mehr mithalten.





Hier kann man sich schnell mehr als nur einen Satz heiße Ohren holen

Schönheit ist wichtig, und die Attraktivität einer Welt ist in einem Adventure besonders von Bedeutung. Wenn du eine Geschichte erzählen willst, müssen die Charaktere gut aussehen, fließend animiert und die Welt um sie herum so realistisch wie möglich dargestellt sein. Auf diese Aspekte haben wir viel Augenmerk gelegt, da dies für mich besonders wichtig war. Natürlich ist auch die Story sehr wichtig und ich glaube, daß diese uns sehr gut gelungen ist. Wir haben auch über 3D-Sound nachgedacht. Nehmen wir an, daß Connor, unser Protagonist, weit entfernt von jemandem steht, mit dem er reden möchte. Connor kann diese Person nun aus der Ferne rufen, dann wäre seine Stimme lauter. Er brüllt, weil er nicht nahe genug bei dieser Person steht, und aus der Ferne würdest du den anderen zurückbrüllen hören: „Komm doch etwas näher!", und das hört sich an, als ob die Stimme von ferne erklingt. Dann liegt es an dir, ob du nun näher gehst, oder nicht. Wenn du ein Geräusch hörst, kann dieses von vorne, hinten, links oder rechts kommen. Wir arbeiten viel mit Stereoklängen, die den 3D-Aspekt unterstützen. Sämtliche Charaktere, einfach alles, sind in 3D animiert. Es gibt diesmal keine einzige 2D-Bitmap. Wenn du eine Fackel anzündest, ist die Flamme in 3D, keine 2D-Bitmap. Viele 3D-Spiele schummeln da ein bißchen und zeigen oft nur 2D-Bitmaps. Nicht bei uns. Alles ist in echtem 3D. In einer 3D-Umgebung ist es wichtig, daß man alles untersuchen kann, alles aus jeder Richtung ansieht, so daß die Kamerabewegungen ganz vom Spieler abhängen. Du kannst unser Spiel in

der dritten Person wie bei Mario spielen, oder auch aus der Ego-Sicht, wie bei id-Entwicklungen, du brauchst nur eine Taste zu drücken. Die Kamera folgt deinem Charakter ganz flüssig, während er sich bewegt. Du kannst sie jedoch auch manuell dorthin dirigieren, wohin du sie haben willst, indem du den Cursor bewegst, unabhängig davon, was Connor gerade macht.

PP: War es ein großer Schritt für dich, eine echte 3D-Welt zu entwerfen?

RW: Oh ja, ein riesiger. Das letzte Spiel, an dem ich gearbeitet hatte, war noch ganz in 2D. Soweit ich weiß, gab es bis jetzt auch noch gar kein vollständiges 3D-Adventure. Es ist schon recht schwierig, wenn man jetzt alles in 3D neu bedenken muß. Phantasmagoria ist wie Myst: Es besaß eine Menge Kameraeinstellungen, durch die man sich die Räume anschauen konnte, aber es war immer noch flaches 2D. Hier in 3D kannst du das nicht steuern. Bei meinen 2D-Spielen hatte ich die totale Kontrolle über alles was du zu sehen bekamst. Du sahst nur Bilder, von denen ich wollte, daß du sie siehst. Die Geschichte konnte richtig gesteuert werden. Das Design-Dokument für Phantasmagoria sah wie ein supderdickes Drehbuch für einen Film aus. Wenn du aber zu 3D übergehst, wird dir als Designer die totale Steuerung des Spielers, die du so viele Jahre genießen konntest, einfach entzogen. Ich war eine ganze Zeitlang sehr unsicher, bevor ich



Ja, so ein Anfall von Achselkrampf kann wirklich sehr schmerzhaft sein

mein Denken richtig umstellen konnte. Eine 3D-Welt zu entwerfen bedeutet nunmal mehr als eine Serie von Bildern. Die Spieler können jetzt überhall dorthin, wohin sie gehen möchten.

PP: Also haben sich die Möglichkeiten des Spielers potenziert. Heißt das nicht aber auch, daß deine Verantwortlichkeiten als Designerin sich genauso erweitern müssen?

RW: Richtig. Denn es kommt ja jetzt die Komplexität im Design einer 3D-Welt hinzu, in der der Spieler herumwandern und alles untersuchen kann. Und die ist wirklich groß. Es ist schon lustig, denn ich hatte schon immer das Bestreben, Adventurespiele viel größer zu machen, und ich wollte schon immer mehr Bilder haben, als ein Computer verkraften konnte. In einer 3D-Welt jedoch, so wie Computer sie verwalten, kann das immens werden! Sobald du beginnst, mit deinem Charakter durch diese große 3D-Welt zu wandern, kann das recht schnell langweilig werden – da läufst und läufst du eine Straße lang, und ab und zu kommst du an einem Baum vorbei. Es gibt so viel Fläche, und alles kann sich recht schnell wiederholen. Wo ist jetzt die Story? Als wir unsere ersten Welten geschaffen haben, waren sie viel zu groß. Du weißt ja, daß das andere Erkennungszeichen eines Adventures seine Rätsel sind, daß man etwas tun, sehen, mit Leuten reden, Gegenstände bekommen und Puzzles knacken kann. Man könnte gar nicht genug Dinge in eine 3D-Welt packen, jedenfalls nicht in eine solch große, wie wir sie geschaffen hatten. Da würden wir niemals fertig, und das Spiel würde nie zu einem Ende kommen. Also mußten wir uns sehr genau überlegen, womit wir unsere Welt anfüllen wollten. Wir haben versucht, sie kleiner zu gestalten, aber selbst dann gab es noch immer viele Stellen, die irgendwie leer waren. Was sollten wir denn noch alles reinstecken?

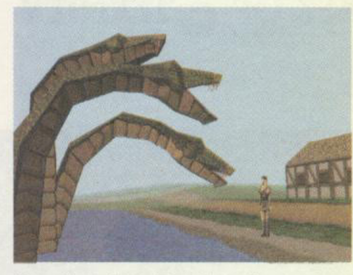
PP: In RPGs wird das oft gelöst, indem Monster verstreut werden.

RW: Genau. Dazu hatten wir uns dann auch entschieden. Ich will jetzt nicht sagen, daß dies die ultimative Antwort für Adventures generell ist, aber für diese Folge von King's Quest haben wir uns für Monster, üble Kreaturen und simple Rollenspielelemente entschieden, die dir viele Gründe zum Erforschen geben. Was wir schnell herausgefunden hatten war, daß Leute umso mehr erwarten etwas zu finden, wenn sie was erforschen müssen. Ich selber habe RPGs nie besonders gemocht, und als die Idee aufgebracht wurde, war ich radikal dagegen. Ich wurde letzten Endes aber davon überzeugt, daß es in Ordnung war, sehr einfache RPG-Techniken einzusetzen.

PP: Vielleicht nicht Rollenspiel, aber so etwas in der Art, wie es Tomb Raider hatte? Niemand würde es ein Rollenspiel nennen, aber du wurdest die ganze Zeit mit Kreaturen konfrontiert.



Als Passivraucher leidet man schnell unter zu starker Rußentwicklung



Der feuchte Bruder des Aspirinmonsters



This pass ain't big enough for the both of us



RW: Richtig, richtig. Und da wir es auch mit einer 3D-Welt zu tun haben, sollte man auch zeigen, wie groß diese Welten sind. Da muß man eben Sachen reinpacken, und es ist ja nicht so wie bei herkömmlichen Adventures, die in kleinen, abgetrennten Szenen vorangehen, wo man diese RPG-Aspekte nicht vermissen würde. Im Falle von King's Quest habe ich mich dafür entschieden, denn in King's Quest ging es immer um eine Reise, einen großen Auftrag. Es hat das Feeling einer großen Szenerie. Wir haben Rollenspielelemente und Kreaturen, aber alles ist sehr dicht mit der Story verwoben.

PP: Ich weiß jetzt nicht, ob es nur ein Gerücht ist, aber ich habe so etwas gehört, daß du dieses Spiel komplett neu designen mußtest.

RW: Oh ja, ich glaube das Spiel ist insgesamt dreimal durchs Design gegangen. Zumindest arbeiten wir jetzt am dritten Entwurf, und dabei bleiben wir jetzt auch. Aber es stimmt, ich mußte ein komplettes Design verwerfen, und das zweite ist auch im Papierkorb gelandet.

PP: Wie kam das?

RW: Nun, das war unser Lernprozess aus der Umstellung von 2D auf 3D; herauszufinden, wie es machbar ist. Die Grafiken einiger Welten wurden bereits zum fünften Mal überarbeitet. Dialoge wurden ein paar Mal umgeschrieben, Musik komplett neu komponiert. So gut wie jeder Aspekt des Spiels wurde aus den verschiedensten Gründen mehrmals überarbeitet. Ein Grund war, daß niemand von uns bisher in 3D gearbeitet hatte, und zwar nicht ein einziger Mitarbeiter des Teams, angefangen bei mir, über die Künstler bis hin zum Produzenten. Niemand. Wir haben alle totales Neuland betreten. Wir machten Fehler, merkten, was falsch lief, haben es verworfen und neu angefangen. Ein anderer Grund war, daß wir nicht über die Technologie verfügten. Alles mußte aus dem Nichts geschrieben werden, denn bisher hatten wir ausschließlich in 2D gearbeitet. Was haben wir also getan? Wir fingen mit einer Technologie an, die Sierra bereits besaß, dem sogenannten 3-Space, eine Technologie für Flugsimulatoren von Dynamix. Sie wurde schon für Aces over the Pacific, Red Baron oder EarthSiege eingesetzt. So hatten wir zumindest ein erstes 3D-Werkzeug, aber wir fanden schnell heraus, daß es viel schwerer war, als wir uns vorgestellt hatten. Wir wären besser dran gewesen, wenn wir von Grund auf neu angefangen hätten, aber die Entscheidung war schon gefallen. Und so drückten wir unseren 2D-Adventure-Leuten eine Flugsimulatorentechnik in die Hand und sagten ihnen: „Okay, hier habt ihr. Macht mal."

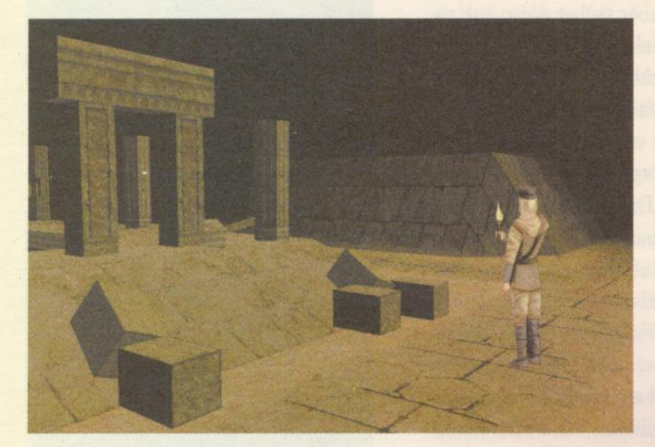
PP: Das Geschichtenerzählen ist ganz offensichtlich deine Stärke. Magst du mir ein wenig über die Story hinter all dieser neuen Technologie verraten?

RW: Also, die Maske der Ewigkeit ist der heiligste, mächtigste und verehrteste Gegenstand dieses Universums. Sie existiert in einer anderen Welt, einer anderen Ebene, die „Das Königreich der Sonne" genannt wird, und alle Macht über die gesamte Welt mit all ihren Wahrheiten, Licht und Ordnung enthält. Auf dieser Ebene steht der Tempel der Sonne, der von Kreaturen, die Arcons genannt werden, gepflegt wird. Sie sind so eine Art außerirdischer Priester, die von dem Erz-Arcon Lucreto angeführt werden. Er war der Wächter der Maske, doch mit der Zeit wurde er von der Idee korrumpiert, daß er mehr Macht für sich selbst wollte. Wenn also alle Macht in der Maske steckt, könnte man sie ihr wegnehmen, indem man sie zerstört, und er als ihr Wächter hatte das nötige Wissen dazu. Als er dies jedoch tat, wurde er von einem Lichtwesen zu einem bösen Wesen der Dunkelheit, und die Maske zerbrach in einer riesigen Explosion in fünf Teile. Die Schockwelle, die vom Reich der Sonne ausging, verstreute die Teile in verschiedene Richtungen. Jetzt kommt ein Schnitt nach Daventry. Es war stets das Köngreich von King's Quest, alle Geschichten fingen hier an. Es ist ein sonniger Tag und wir sehen, wie jemand die Straße



Diese Düsterbeleuchtung würde auch meinem Teint schaden





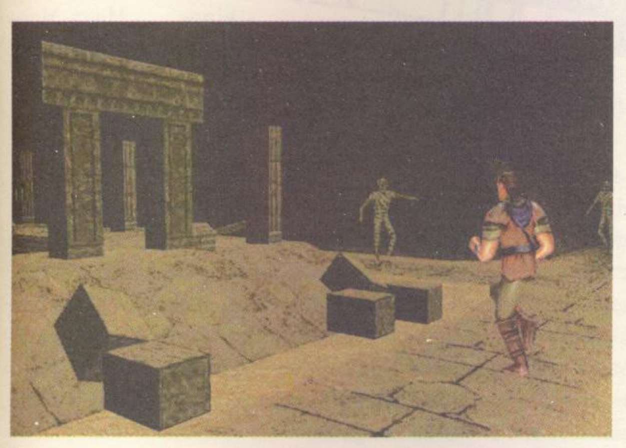
Immer diese Tempel-Rowdies!



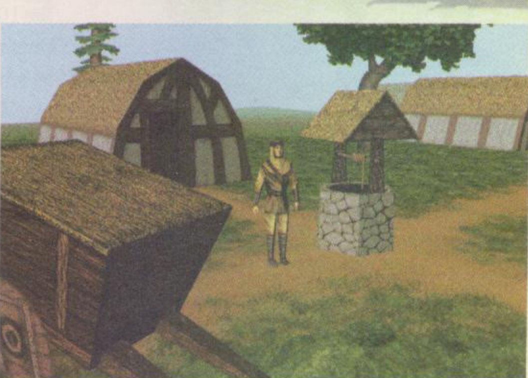
Falls hier wirklich etwas aus der Brühe auftaucht, wird auch das Schwert nicht viel nutzen



entlang läuft, ein ganz einfacher Typ, der Connor heißt. Er sieht, wie ein Mädchen vor einem Haus ein Nickerchen macht, hält an und fragt: „Hallo. Was machst Du?“ und plötzlich fällt ihm etwas, das wie ein Meteor heult, vor die Füße. „Was ist das denn?“ Aus dem kleinen Krater, den das Ding gegraben hat, holt er etwas Goldenes hervor und plötzlich durchläuft ihn ein wilder Schauer. Es ist die Welle eines gewaltigen Sturmes, und als er vorüber ist, ist das Mädchen zu Stein geworden, und Daventry liegt im Dunklen. Alle Bäume wurden braun, es ist düster und die ganze Stimmung läßt nichts Gutes ahnen. Connor ist jedoch nicht zu Stein verwandelt worden, obwohl er das Stück noch in seinen Händen hält. Es scheint, als habe es ihn beschützt. So beginnt das Spiel. Er weiß nichts von der Maske, nicht, was sie darstellt, was ihm Daventry und dem Mädchen passiert ist. Er weiß nur, daß etwas Schreckliches geschehen ist, und als er sich umschaut, sieht er, daß noch mehr Leute zu Stein erstarrt sind und plötzlich überall diese bösen Kreaturen herumwandern, Kreaturen, die es vorher in Daventry nicht gegeben hat, und die ihm nun nach dem Leben trachten. Grundsätzlich wurde nämlich alle Ordnung zerstört, als die Maske zerbrach, und mit dem Chaos kam das Dunkle und Böse. Außer Connor gibt es nichts Menschliches mehr. Schließlich trifft er einen Zauberer, der dies alles kommen sah und daher versucht hatte sich zu schützen, indem er einen Zauber über sich selbst sprach. Leider hat dieser nicht so ganz funktioniert, und so wurde er zur Hälfte zu Stein.


Wenigstens sind nicht alle gestorben, oder doch?

Da er jedoch noch sprechen kann, erzählt er Connor über die Maske und sagt ihm, daß er die anderen vier Teile finden und sie zum Reich der Sonne zurückbringen muß, um die Ordnung wieder herzustellen. Connor wandert dann durch sieben verschiedene Welten, von denen einige eher menschlich, andere ganz übernatürlich sind. Die Kreaturen, die ihm begegnen, sind fast alle böse, aber einige übernatürliche Wesen sind auch gut. Sie wollen, daß die Welt wieder so wird, wie sie war, und daher helfen sie ihm. Es gibt auch Action-Elemente. Ja, er kämpft, auch mit Waffen, aber es gibt ebenso eine Menge Rätsel, viel Story und Dialoge. Und das alles eben in dieser riesigen 3D-Welt, aber nicht so wie bei Tomb Raider, wo es nur ums Ballern und Weiterkommen geht.


Daventry wirkt ziemlich ausgestorben

PP: Wie sieht es denn mit dem eigentlichen Gameplay aus? Scheinbar werden doch immer nur die selben Tricks eingesetzt: Drücke diesen Knopf, benutze den Schlüssel mit einer Tür, wie lautet das Passwort, bringe X von Punkt A nach Punkt B. Das Gameplay scheint nicht annähernd genügend Aufmerksamkeit zu bekommen.

RW: Da hast du schon irgendwie recht. Ich glaube, es gab bis jetzt zu viele Rätsel der Kategorie: „Hol dieses Objekt und bringe es hierher“, oder das Tauschen von Sachen und so weiter. Ja, das ist ein Gesichtspunkt, an dem ich für dieses Spiel viel gearbeitet habe, und was es auch sehr schwierig macht, wenn man plötzlich versucht, Dinge nicht mehr so zu machen, wie man sie immer getan hat, auch, wenn sie sich dadurch fast zu Tode gelaufen haben. Alles unterliegt einer gewissen Evolution, man versucht es von einem zum nächsten Titel immer ein wenig besser zu machen. Da wir jetzt aber schon so weit waren, die Technologie, die wir all diese Jahre verwendet hatten, hinter uns zu lassen, mußten wir uns auch alle anderen Gesichtspunkte in einem Adventure ansehen, die wir so gemacht hatten. Wir sind einer Spur bis zu ihrem Endpunkt gefolgt, jedenfalls, so weit wir das bewerkstelligen konnten. Jetzt ist es Zeit, eine andere Richtung einzuschlagen. Wir haben also versucht, noch einmal ganz von vorne anzufangen. Wir hatten die Chance, uns viele Dinge anzusehen; verschiedene Arten, wie ein Advenurespiel angefaßt wurde, nicht nur die Technologie, wie es aussieht, sich anfühlt, sondern vor allem, wie es sich spielt. Wie sieht die Spielementalität aus, die wir hier verfolgen? Schließlich ist etwas völlig anderes daraus geworden. Selbst Dinge, wie man ein Adventure löst, wie man sogenannte Puzzles aufklärt oder mit ihnen umgeht, konnten wir komplett überdenken. *Brenda Garneau/ts*


Gib mir all dein Gold, Käpt'n Iglo!


Da stehen wir wenigstens nicht ganz nackend in den Erbsen

DIAMONDS NEU



Die gute



Monster 3D-II X-100 – ist sie wirklich die Superwaffe? Außerdem: Tips zur Netzwerkanmeldung und zum Internet-Explorer 4.0.

Endlich ist sie da, die Monster 3D-II X-100. Nichts völlig Neues, aber dennoch revolutionär. Der Nachfolger der mittlerweile schon legendären 3Dfx-Beschleunigerkarte „Monster-3D“ wurde in einer groß angelegten Feier in Paris vorgestellt. Auf einem riesigen Screen innerhalb des 60 Meter hohen Aussichtsfelsens des Pariser Zoos wurde im Rahmen der Präsentation das Können der X-100 gezeigt. Die Karte bietet Features,die die eisige Kälte an diesem Abend vergessen und jedes Spielerherz höher schlagen ließen...

Mit bis zu sechsfacher Geschwindigkeitssteigerung gegenüber der Standard-Monster3D kann der Anwender rechnen, wenn er zwei dieser Karten parallel (!) im System einsetzt. Sie werden intern mit einem Spezialkabel verbunden. Diese Option nennt Diamond dann „Mega-Monster“. Damit wird jeder PC zu einer absoluten Hochleistungs-Spielmaschine – vorausgesetzt man hat zwei Busmaster-fähige PCI-Slots und das nötige Kleingeld dafür übrig. Das „Herz“ der X-100 ist das brandneue 3D-Chipset VOODOO2 von der inzwischen berühmten Firma 3Dfx Interactive Inc.. Dieses Chipset verfügt jetzt über zwei Texel-Engines mit mehrfachen Texturen pro Pixel. Die Kombination aus diesem Chipset und der Speicherarchitektur mit 8 MByte Onboard lassen Rendering-Raten von bis zu 120 Frames in der Sekunde zu – beim „Mega-Monster“ jedenfalls. Die Gesamtleistung des Rechners wird dadurch nicht im geringsten beeinträchtigt. Und auch die nun möglichen Auflösungen können sich sehen lassen. Mit einer einzelnen Karte sind jetzt 800 x 600 Bildpunkte bei High-Color mit Z-Buffering möglich, im Parallelbetrieb sind es schon 1024 x 768. Für ein extrem schnelles 3D-Rendering sorgt eine hardwareseitige Triangel-Setup-Engine – die Bearbeitung der multiplen Pixel-Texturen erledigt das Single-Pass-Triangle-Filtering. Anti-Aliasing, Gouraud-Shading, Textur-Mapping und Alpha-Blending sind nur einige der weiteren Features der X-100. Der enorm schnelle EDO-Speicher bietet einen 64-bit Frame-Buffer und einen 128-bit Texturenspeicher – der Datenfluß liegt bei ca. 2,1 GByte pro Sekunde! Wen wundert's da noch, wo die bis zu 60 Frames, 3 Millonen Triangel und 150 Millionen Pixel pro Sekunde herkommen?! Beim Einsatz eines „Mega-Monsters“ dürfen diese Werte übrigens verdoppelt werden...

Softwareseitig wurden Hochleistungstreiber und eine erweiterte Version der InControl Tools 95 entwickelt. Damit wird dem Anwender die Möglichkeit gegeben, die Bildwiederholungsrate und Farbtiefe der jeweiligen Applikation anzupassen. In die Läden soll das Prachtstück ab März kommen. Der geplante (noch) recht stattliche Endkunden-Preis von ca. 550 Mark (pro Stück) drückt jedoch noch etwas die Stimmung...

Abschließend kann man getrost davon ausgehen, daß die „Monster 3D“ der ersten Generation nach der Veröffentlichung der „großen Schwester“ X-100 einen ziemlichen Preisverfall erleben dürfte. Eine gute Nachricht für alle, die sich als Gelegenheits-Spieler etwas Gutes tun wollen, denn auch die normale Monster 3D ist nach wie vor ein echtes Prachtstück und für den „Zwischendurch-Gebrauch“ völlig ausreichend!

tz

SO GEHT'S

Achtung: Unser Telefonservice ausschließlich für Hardwarefragen hat eine neue Rufnummer: Ab sofort erreicht Ihr unsere

Hardware-Hotline jeden Dienstag & Donnerstag von 11 bis 15 Uhr unter der Ruf-Nummer: 089/13999400

Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen. Außerdem findet Ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.



ES 3D-MONSTER

alte neue...

Ärger mit dem Internet-Explorer 4.01?

Nachdem ich nun auch zu den „ge-online-ten“ Menschen gehöre (auch schon!?) mußte ein Browser her. Da mir „zufällig“ der IE 4.01 zur Verfügung stand, habe ich mich für dieses Programm entschieden – er bietet ja auch nebenbei mit die beste Performance und die modernsten Features. Außerdem kommt er schließlich aus dem gleichen Hause wie mein Betriebssystem – da sollte ja eigentlich nichts schiefgehen. Tatsächlich sind kaum Probleme mit Windows95 bekannt – aber der Active-Desktop kann insbesondere in Verbindung mit Grafiktreibern Sorgen bereiten. Das häufigste Problem: Bei der Größenänderung eines geöffneten Fensters bricht die Grafikdarstellung der darin befindlichen Symbole zusammen, der Rahmen zieht eine nicht wieder verschwindende Spur nach.
Meistens kann dieser Fehler einfach durch ein Update der Grafiktreiber behoben werden. Aber nicht immer sind die neuesten Treiber auch die besten. Im Falle der Matrox Millenium II zum Beispiel, ist der neueste Treiber nicht zu empfehlen. Eigens dafür gibt auf der Matrox Homepage (http://www.matrox.com) einen für DirectX 5 zertifizierten Treiber, der versionsmäßig aber schon etwas älter ist. Wird er geladen, sollten die Grafikprobleme der Vergangenheit angehören...
Ein offenbar weitaus selteneres Problem (Microsoft selbst kannte es auch noch nicht!) tritt bei mir auf und hängt mit dem Papierkorb zusammen. Beim Löschen der darin befindlichen Dateien erscheint eine Fehlermeldung: „DATEI KANN NICHT GELÖSCHT WERDEN (DATEISYSTEM-FEHLER 1026)“. Nachdem diese Meldung quittiert wird, werden die Daten dann zwar doch gelöscht – aber das kann dauern! Auch die Abschaltung des ActiveDesktops brachte nichts. Die Vermutung, daß dieser Fehler mit der Verwendung des FAT-16-Datei-Systems (Text in der Fehlermeldung) zusammenhängen könnte, war leider genauso falsch – die Änderung des Dateisystems blieb ohne Erfolg. Letzte Rettung: die Microsoft-Hotline! Ähh... – naja so jedenfalls die Wunschvorstellung. Dort kannte man aber wie gesagt weder das Problem, noch die beschriebene Fehlermeldung. Der einzige Tip war der, den Active-Desktop zu deinstallieren. Und tatsächlich – nach der Deinstallation läuft der Internet-Explorer 4.01 so, wie's sein soll – tadellos, schnell und zuverlässig. Sogar der Papierkorb ist wieder der, der er einmal war...
Auch ist in jedem Falle die richtige Installation des IE 4.01 wichtig. Während dieser sollten laut Microsoft KEINE anderen Programme oder Treiber geladen sein, da das ganze System „umgebaut“ werden muß. Am besten sollte deshalb der IE direkt nach Win95 installiert werden. Erst danach werden dann alle Treiber und Programme eingerichtet.
Erfolgt die Installation auf einem bereits „fertigen“ System, geschieht dies am zweckmäßigsten nach einem Start über das Startmenü (F8) und die Option „Einzelbestätigung“. Hier wird dann außer dem CD-ROM- und Keyboard-Treiber nichts geladen – insbesondere KEIN Grafiktreiber! Wer es nicht unbedingt braucht, sollte aus erwähnten Gründen auf das ActiveDesktop verzichten. Dieser Desktop ist übrigens die einzige Komponente, für die es einen eigenen Deinstall-Button gibt – warum wohl...? *tz*

Netzwerkanmeldung ohne Bestätigungs-Dialogbox

Mittlerweile nutzt jeder dritte Win95-User bereits eine Netzwerk-Karte. Ob nun zum Datentransfer oder zum Spielen – das „Windows-Netzwerk“ muß in jedem Falle installiert werden. Danach erscheint bei jedem Start nun ein Dialogfeld, in dem aufgefordert wird, ein Passwort einzugeben. Wenn bei der Installation des Netzwerkes kein Passwortschutz gewählt wurde, reicht hier ein Druck auf die Enter-Taste – und schon geht's weiter. Nun kann dieses lästige Dialogfeld aber auch umgangen werden – vorausgesetzt, alle Netzwerk-Teilnehmer haben keinen Passwortschutz und Win95! Dann kann nämlich in den Netzwerk-Eigenschaften einfach die Anmeldung von „CLIENT FÜR MICROSOFT-NETZWERKE“ in „WINDOWS-ANMELDUNG“ geändert werden (siehe Screeenshot). Beim nächsten Neustart fährt der Rechner dann ohne die Anmelde-Dialogbox hoch – das Netzwerk wird aber trotzdem initialisiert und die anderen Teilnehmer werden genauso gefunden wie zuvor. Nur wenn einer oder mehrere Teilnehmer noch mit Windows 3.xx arbeiten, muß der „CLIENT FÜR MICROSOFT-NETZWERKE“ aktiv bleiben.

Power Post


Ralf Müller

Diesen Monat gibt es nach wie vor viel Input zum Thema Preissenkung der Power Play. Auch Heft- und CD-Qualität werden kritisch beäugt.

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
DMV Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
eMail: 74431.754@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Was ist schöner als Vorfreude?

Da Ihr ja immer wieder betont, wieviel Wert Ihr auf Statements der Leser legt, komme ich hiermit dieser Aufforderung nach. Ich selbst bin 20 Jahre alt, Extremdaddler und seit stolzen sechs Jahren Leser Eurer Zeitschrift. Eure Tests halte ich immer noch für die objektivsten und die mit dem meisten Hintergrundwissen. Sie sind Hauptentscheidungshilfe beim Spielekauf. Eventuelle Special-Berichte wie über Hardware sind sehr ausfürlich und gut gemacht. Es ist gut, daß Ihr Euch lieber etwas Zeit mit dem Bericht laßt, dann aber auch Klarheit schafft. Den großen Wert, den Ihr auf den News & Previews-Teil legt, ist angebracht und ist eine meiner Lieblingsrubriken, denn was ist schöner als Vorfreude? Die Schreibweise Eurer Artikel ist sehr gut, denn sie stellt den Leser nicht als Idioten dar, wie es bei mancher Konkurrenz der Fall ist. Das weckt Vertrauen – und der neue Preis ist der Hammer. Andererseits habe ich das Gefühl, daß Ihr da schon lange am Rumprobieren seid, denn Ihr wechselt oft das allgemeine Erscheinungsbild. Außerdem hat die Konkurrenz oft die Nase vorn, was Aktualität betrifft. Woran liegt das?

Euer Malte Bittner, Wittenborn

Danke für Deine Darstellung. Hinsichtlich der CD-ROM hast Du natürlich recht – wir mußten im letzten Jahr (nach Übernahme von MagnaMedia) ein völlig neues Menü entwickeln, dessen Optik uns anfangs selbst nicht ganz gefiel. Deshalb sah unsere CD jedesmal etwas anders aus. Das wird in gewissem Maße auch so bleiben, denn wir wollen Euch nicht jahrelang mit einer Einheitsgrafik langweilen. An der Software hat sich allerdings die vergangenen Ausgaben nur wenig geändert. Da es aber immer wieder zu unerklärlichen Inkompatibilitäten mit manchen CD-ROM-Laufwerken und dem Auto-Run-Modus von Windows kommt, denken wir momentan verstärkt über eine neue, leistungsfähigere Menüsoftware nach. Doch die werden wir erst einsetzen, wenn wir sicher sind, daß sie auch auf 98 Prozent der PC-Systeme funktionieren wird. Und das ist momentan die größte Herausforderung...
Hinsichtlich der Aktualität unserer Demos nur soviel: Die Power Play erscheint Mitte des Monats, andere Magazine Anfang des Monats. Dadurch ergeben sich zwangsläufig Unterschiede in der Zusammenstellung von Demos oder Testberichten. Außerdem haben wir zeitraubende Prüf-Prozeduren installiert, um die Lauffähigkeit der CD zu testen. Zusätzlich wird sie hinsichtlich verbotener oder jugendgefährdender Inhalte gecheckt. Dadurch muß das CD-Master in Relation zum Drucktermin früher abgegeben werden. Um diese systemimmanenten Nachteile auszubügeln, haben wir bereits eine Taskforce gebildet, die sich verstärkt um aktuelle, interessante und vor allem lauffähige Demos bemüht. Leider müssen wir aber den Trend feststellen, daß Hersteller dazu übergehen, erst die fertige Version eines Spiels auf den Markt zu bringen, um später eine Demoversion nachzuliefern. Die Gründe? Zeitdruck bezüglich des Erscheinungstermins und bei Actionspielen auch die Indizierungsgefahr.

CD ohne Autostart?

Hallo Ihr Halbgötter und Halbgötterin(en) von der Power Play. Ich will Euch erst einmal für diese wirklich phantastische Zeitschrift danken. In letzter Zeit habe ich aber auch ein Problem: Die Autorun-Funktion Eurer CD will bei meinem Computer (ein Intel Pentium 166 MMX) nicht laufen. Und dies schon seit Ausgabe 12/97. Bei allen anderen CDs in meinem Laufwerk funktioniert sie aber. Mit diesem Problem könnte ich ja leben. Da Ihr mir jedoch keine Möglichkeit bietet, das CD-Menü manuell zu starten, lebe ich damit sehr ungern. Bitte installiert doch noch einen manuellen Start für Euer Menü, so daß Leser, die z.B. einen CD-Brenner nutzen und deshalb die Autorun-Funktion ausgeschaltet haben, ebenfalls in den vollen Genuß Eurer CD kommen. Desweiteren möchte ich noch wissen: Was für Einsparungen an der Power Play haben wir Leser zu erwarten durch die Preissenkung auf 4,90 Mark? Bekomme ich, als fauler Abonnent, Euer Strategie-Special zugeschick, oder muß ich zum Kiosk wetzen und sie mir mühsam selbst beschaffen, solange noch welche da sind?

A.B., via Internet

Wie in der Antwort von Maltes Leserbrief schon erwähnt, gibt es einige momentan unerklärliche Inkompatibilitäten. Bei

manchen PC-Systemen, Konfigurationen oder Laufwerken funktioniert Autorun einfach nicht. Witzigerweise ergaben unsere Test, daß bei gleichem CD-Laufwerk in einem anderen Rechner oder bei baugleichem Rechner mit anderem CD-Laufwerk wieder alles in Ordnung war. Da wir im Augenblick die Ursache nicht zweifelsfrei lokalisieren können (und wir hatten richtige Fachleute damit betraut), möchten wir hiermit alle Leser, die solche Probleme mit der CD haben, um Verständnis bitten. Wir werden im Laufe des Jahres 98 praktisch alle Fertigungsprozesse der CD versuchsweise verändern, um sämtliche Ursachen für Inkompatibilitäten zu beseitigen. Nur Fehler, die bei den Laufwerken oder in System-Konfigurationen zu suchen sind, können wir natürlich nicht ausbügeln.

Hinsichtlich des manuellen Starts können wir nur verblüfft sagen: Ja, es gibt ihn bereits. Ihr besitzt normalerweise folgende Möglichkeiten, das Menü zu starten: Ein Doppelklick auf das Icon des CD-Laufwerkes. Oder Aufruf des Windows-Explorers, Abruf des CD-Inhaltsverzeichnisses und die Datei POWER.EXE anklicken. Oder Rechts-Klick auf das Icon von POWER.EXE und dann den Menüpunkt „Öffnen" wählen. Oder im extremsten Fall: Aktivierung der DOS-Box von Windows 95, dann von Hand zum CD-Laufwerk wechseln (D:, E: oder F:?) und POWER.EXE aufrufen. Auf unseren Redaktions-PCs funktionieren alle Methoden. Und nicht vergessen: Nach jeder Demo-Installation endet das CD-Menü automatisch; es muß also wieder aufgerufen werden. Ebenso sind die meisten Demos nur von Hand aufrufbar. Diese etwas unkomfortable Lösung hatten wir gerade zugunsten der Kompatibilität gewählt.

Dann fragst Du noch nach Einsparungen aufgrund des niedrigen Heftpreises der Power Play. Es gibt keine weiteren. Die Ausgaben 3/98 und 4/98 sind absolut maßgebend. Sie haben alle bewährten Rubriken – vor allem auch wieder in gewohnter Stärke die Support-Abteilung mit ihren Tips & Tricks – die vollwertige Heft-CD und sogar vergrößerte Aktuelle-Strecken (die wir jetzt neuzeitlich „Pipeline" getauft haben, denn in einer solchen befinden sich ja die meisten Spiele). Was haben wir eingespart? Wie schon in Ausgabe 2/98 erwähnt: Eigentlich nur die teure Umschlagflappe. Statt dessen wird die CD per neuartigem, leicht ablösbarem Gummikleber direkt auf den Titel geklebt. Und das CD-Cover haben wir in den Innenteil (CD-Inhalt) verbannt. Naja, und die Redakteure zahlen nun Parkplatzgebühren, Schreibtischmiete, Heizkostenzuschuß und Nachtzuschlag zahlen...

Das **Strategie-Sonderheft** erhälst Du natürlich nicht automatisch (schön wärs). Aber Du mußt auch nicht unbedingt zum Kiosk hetzen. Jeder kann es sich gegen Rechnung nach Hause schicken lassen. Richtet Eure Order einfach an: Power Play Bestellservice, Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel. (07 132) 959 242, Fax (07 132) 959 244.



Noch zu haben: Das Power Play-Sonderheft „Strategie für Genießer" mit echtem Tabletop und der Vollversion „Heroes of Might & Magic".

Probleme bei Floyd

Unser Hilferuf an Euch: Wir kommen im Spiel Floyd einfach nicht weiter ! Und zwar beim Greifautomaten (CD 3). Wir können uns noch so viel Mühe geben, aber den Fisch erwischen wir nicht. Wír haben aber genug Geld dabei. Habt Ihr da nicht einen Tip? Wir sitzen schon drei Wochen vor dem Spiel und es geht nicht weiter.

Rüdiger Glaß, Grüna

Eigentlich gibt es da keinen Haken! Nach einigen Versuchen sollte der rote Fisch am Greifarm hängen. Nur: Damit ist es nicht getan, denn Ihr braucht unbedingt noch die Stoffkatze, die unter dem Fisch lag. Vielleicht liegt es bei Euch an der Reihenfolge in der Spielhalle? Also, Chips beim Aufseher kaufen, am Simon-the-Sorcerer-Automaten im zweiten Stock vermehren, dann den Challenge-Automaten ausprobieren (Aufseher im EG fragen) und dabei einen neuen Highscore aufstellen. Den Gewinn dafür (Eintrittskarte für den Zoo) an der Kasse abholen. Und DANN erst zum Greifarm-Automaten. Hoffentlich hilft Euch diese Erläuterung weiter. Keep trying!

Gummi-Kleber!

Endlich macht Ihr diesen coolen Gummikleber an Eure CDs. Ich liebe diesen Gummikleber! Den kann man mit dem Finger cool zusammenrollen und Kügelchen daraus machen. Das kann man dann an ein Fenster oder an die Wand werfen, und es bleibt kleben! KLASSE! Außerdem war diese „Titelflappe" sowieso nicht so toll, sie hielt zwar die Hülle etwas zusammen, aber sah **** aus !**

Michael Reinecke, via AOL

Eben, drum!

INSERENTENVERZEICHNIS



Christianes Dropzone

DEMOS & VOLLVERSIONEN

Eine Anmerkung zur CD und den Vollversionen: Ich entscheide mich zum Kauf eines Spiels oft nach der Demoversion. Wenn Ihr allerdings die CD mit einer Vollversion belegt, muß ich auf die meisten Demos verzichten und bekomme so viele Informationen nicht. Gerade wegen dieser Informationen kaufe ich aber die Power Play! Ware schön, wenn Ihr dieses Problem irgendwie lösen könntet.
Zuletzt noch eine Bitte: Ich suche händeringend nach Dungeon Master 1. Ich weiß, daß es für den PC vor ca. 2 bis 3 Jahren erschienen ist, aber mangels Nachfrage ziemlich schnell wieder aus den Läden verschwand. Wer kann mir ein Original günstig abtreten?

Ralf Wilgalis, Weilheim

In der Ausgabe 02/98 war die Vollversion von Rebel Assault auf unserer CD, die sich mit 440 MByte auf der Scheibe breitmachte. Deshalb war für weitere Demos kaum noch Platz vorhanden. Wie Ihr jedoch feststellen konntet, beinhaltet unsere CD neuerdings nur noch Demos, um Euch einen Vorgeschmack auf verschiedene Spiele zu bieten. Zum Spiel Dungeon Master 1: Im neuen Flohmarkt der Power Play webquarters (http://www.magnamedia.de/powerplay) könnt Ihr Originalspiele kaufen bzw. verkaufen. Schreibt einfach auf unseren Web-Seiten eine Nachricht mit Namen des Spiels, Eurer Preisvorstellung und EMail-Adresse, unser Online-Auktionator Sven Rottenbiller setzt es dann auf die Verkaufsliste. Wer noch nicht im Internet surft, aber vielleicht das Spiel Dungeon Master 1 verkaufen möchte, kann mich gerne kontaktieren und ich werde es an Ralf Wilgalis weiterleiten.

HOT – HOT – HOT

Ich habe einen Vorschlag wegen eurer überlasteten Hotline: Richtet doch weitere Anschlüsse ein, auch einen für Softwareanfragen.

Sebastian Thewissen, Strälen

Ein toller Vorschlag! Mittlerweile gibt es die Hardware-Hotline zweimal pro Woche – und zwar dienstags und donnerstags jeweils von 17 bis 20 Uhr. Eine Software-Hotline ist in Planung und wir hoffen, Euch diesbezüglich bald zufriedenstellen zu können.

PORNO- UND ZIGARETTEN-WERBUNG

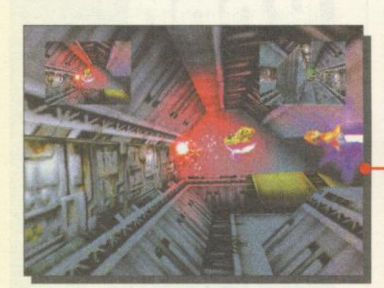
Ich bin seit 02/97 Leser Eurer Zeitschrift und finde, daß Hr. Günther Kirsche in der Ausgabe 02/97 völlig recht hatte. Ich bin minderjährig und finde solche Werbung gemein gegenüber uns Minderjährigen. Total „beschissen" finde ich Zigarettenwerbung im Heft! Zusätzlich brauche ich noch ein paar Antworten auf meine Fragen.
Könnt Ihr nicht vor dem Druck der Ausgaben alles nach Porno- und Zigarettenwerbung überprüfen und wenn welche vorhanden ist, sagt Ihr dem jeweiligen Händler Eure bzw. unsere (Leser) Meinung.
Ihr müßt mir helfen: Ich suche nach einer guten U-Boot-Simulation, weil mir SF so gut gefallen hat. Ich habe SSN und Sub Culture ausgemacht. Welches der beiden Spiele ist besser? Ich habe sie auf dem Flohmarkt ergattert!

Hendrik Worbs, Bargteheide

Die Antwort auf Deine erste Frage lautet: Nein. Der Verkauf von Anzeigen ist keine redaktionelle Tätigkeit, sondern die der Anzeigenabteilung. Somit wird der Inhalt nicht von der Redaktion bestimmt, wobei wir jedoch feststellen möchten, daß keine Pornowerbung im Heft abgedruckt wird. Ebenso werden die Anzeigen nochmals durch den Verlag auf Sittenwidrigkeit überprüft. Was die Zigarettenwerbung betrifft, wird aufgrund neuer EU-Bestimmungen Werbung von Zigaretten bald nicht mehr erlaubt sein.
Sub Culture ist keine U-Boot-Simulation, sondern mehr ein Actionspiel. SSN hingegen geht eher in die Richtung Simulation. Mal von der Simulationsfrage abgesehen, machen beide Spiele Spaß und da Du eh beide besitzt, wirst Du sicherlich schon Deinen persönlichen Favoriten ermittelt haben.
Falls Du Dich für weitere Titel interessieren solltest, können wir Dir noch „688i Hunter Killer" empfehlen, das aufgrund der hohen Realitätsnähe die Bezeichnung Simulation mehr als verdient hat.

Starcraft

Was im orkischen Azeroth funktionierte, kann im Weltraum eigentlich nur noch besser werden: Blizzards Kriegshandwerk auf der Höhe seiner Zeit – und bei uns im Test!



Forsaken

Geniale Grafik, totales Tempo, atemberaubendes Adrenalin, der definitive Overkill: Probes 3D-Shooter im „Descent"-Stil! Unser Test von dem, der's überlebt...



Riverworld

Alle Toten dieser Erde lebendig auf einer Welt – so die Grundidee von P.J. Farmers „Riverworld"-Romanen. Unser Vorbericht schildert, wie Cryo die faszinierende Vorlage versoftet.



Die By the Sword

Interplays Action-Adventure mit den revolutionären Animationen bringt grenzenlose Beweglichkeit! Ob Lara künftig ins Kaffeekränzchen gehört, sagen wxir im nächsten Heft.



erscheint am **20. April**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Ltd. Redakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1001, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Psygnosis
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Natalie Regnault (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1389, Fax: 08121/95-1297
Int. Account Manager: Emma Karpfinger (1309)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel: 071/282 44 15
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax: (089)20240215
Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Produktionsleitung: Otto Albrecht (1440)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Verlagsleitung, Marketing/ Vertrieb : Helmut Grünfeldt

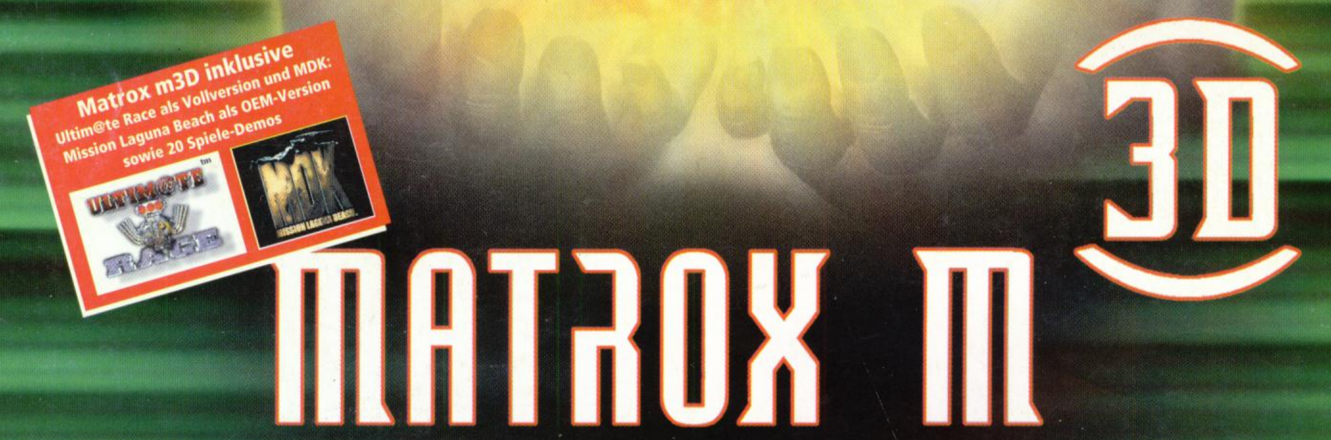
Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Die 3D-Überraschung von Matrox

179,- *



Spiele-Experten fordern:

- Keine zusätzliche externe Verkabelung notwendig
- Dadurch optimale Bildqualität
- Vollbild- und Window-Darstellung möglich
- Auflösung bis zu 1024 x 768
- Super Ergonomie bis zu 140 Hz
- Perspective Correct Texture Mapping
- Bilinear Filtering
- Fogging
- Specular Highlights
- Mip-Mapping
- Alpha Blending
- 32-Bit Z-Buffer
- 4 MB SDRAM-Speicher
- Photo Realistic Colours
- Schattenberechnung und Lichtkegel-Darstellung in Echtzeit
- Ausgabe auf TV über Matrox Rainbow Runner Studio (sep. erhältlich)

Matrox m3D hat ALLES! Testen Sie selbst!



* 179,– DM
(unverbindl. Preisempfehlung)



matrox

Distributoren: Deutschland: Actebis GmbH & Co 02921-99-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Österreich: Actebis GmbH 01-797 49-111, Computer 2000 GmbH 01-488 01-610, Hayward 01-614 88-0, Macrotron AG 01-408 15 43-0,
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

AGENTUR BERNS